

GUITAR EFFECTS & USB AUDIO I/F PEDAL

G1u

Bedienungsanleitung

Vielen Dank, dass Sie sich für das **ZOOM G1u** (im Folgenden einfach „**G1u**“ genannt) entschieden haben.

Bitte nehmen Sie sich Zeit und lesen Sie dieses Handbuch sorgfältig durch, um dieses Gerät bis ins Detail kennenzulernen. So wird neben optimaler Leistung eine hohe Betriebssicherheit gewährleistet.

Bewahren Sie das Handbuch zu Referenzzwecken auf.

Inhalt	
SICHERHEITSHINWEISE / Gebrauchshinweise 2	Betrieb des G1u als Audio-Interface 20
Begriffe in diesem Handbuch 3	Über ZFX Tools 20
Bedienelemente und Funktionen /Anschlüsse 4	Effekt-Typen und -Parameter 21
Auswahl von Patches zum Spielen 6	Erklärung der Symbole 21
Gebrauch des Tuners 8	PATCH LEVEL 21
Gebrauch der Rhythmus-Funktion 10	COMP/EFX-Modul 21
Gebrauch der Looping-Funktion 12	DRIVE-Modul 22
Patches bearbeiten 14	EQ-Modul 23
Speichern/Kopieren von Patches 16	ZNR/AMP-Modul 23
Wiederherstellen der Werkseinstellungen 17	MODULATION-Modul 24
Art der Patch-Auswahl ändern 18	DELAY-Modul 25
Einsatz eines Fußschalters oder Pedals 18	REVERB-Modul 26
Einsatz eines Fußschalters 18	Preset-Pattern der Rhythmus-Funktion 27
Einsatz eines Expression-Pedals 19	Überprüfen der Version des G1u 27
	Fehlerbehebung 27
	Spezifikationen Rückseite



© ZOOM Corporation

Dieses Handbuch darf weder in Teilen noch als Ganzes in irgendeiner Form reproduziert werden.

SICHERHEITSHINWEISE / Gebrauchshinweise

SICHERHEITSHINWEISE

Zum Schutz vor Schäden weisen verschiedene Symbole in diesem Handbuch auf Warmmeldungen und Vorsichtsmaßnahmen hin. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:

 Warnung	Dieses Symbol kennzeichnet Anmerkungen zu besonders großen Gefahrenquellen. Missachtung und Fehlbedienung können zu schweren Verletzungen bis hin zum Todesfall führen.
 Vorsicht	Dieses Symbol kennzeichnet Erklärungen zu weiteren Gefahrenquellen. Missachtung dieses Symbols und Fehlbedienung können zu gesundheitlichen Schäden und zu Schäden am Gerät führen.

Bitte beachten Sie die folgenden Sicherheitshinweise und Vorkehrungen, damit Sie das G1u gefahrlos nutzen können.

Stromversorgung

 Da die Leistungsaufnahme des Geräts relativ hoch ist, sollten Sie es wenn möglich immer mit einem Netzteil betreiben. Für den Batteriebetrieb sollten Sie ausschließlich Alkaline-Batterien verwenden.

[Betrieb mit Netzteil]

- Vergewissern Sie sich, dass ein Netzteil mit einem innenliegenden Minuspol und einer Leistung von 9 V DC, 300 mA benutzt wird (Zoom AD-0006). Andere Netzteile können Schäden am Gerät verursachen und stellen ein Sicherheitsrisiko dar.
- Schließen Sie das Netzteil an einer Netzbuchse in dem vorgeschriebenen Spannungsbereich an.
- Wenn Sie das Netzteil aus der Netzbuchse entfernen, ziehen Sie immer am Netzteil selbst, jedoch nicht am Anschlusskabel.
- Während Gewitter oder wenn Sie das Gerät für einen längeren Zeitraum nicht nutzen, trennen Sie das Netzteil vom Netzanschluss.

[Batteriebetrieb]

- Verwenden Sie vier herkömmliche IEC R6 Alkaline-Batterien (Typ AA).
- Das G1u bietet keine Lademöglichkeit.
- Kontrollieren Sie anhand der Beschriftung der Batterien, dass Sie den richtigen Typ verwenden.
- Wenn Sie das Gerät für eine längere Zeit nicht nutzen, entfernen Sie die Batterien.
- Wenn die Batterien ausgelaufen sind, säubern Sie das Batteriefach sowie die Kontakte sorgfältig, um alle Reste der Batterieflüssigkeit zu entfernen.
- Während dem Betrieb sollte das Batteriefach immer geschlossen sein.

Betriebsumgebung

 Zum Schutz vor Feuer, Stromschlag und Fehlfunktion sollten Sie Ihr G1u nicht in Umgebungen verwenden, wo es:

- extremen Temperaturen
- Hitzequellen wie Heizstrahlern oder Öfen
- hoher Luft- oder Umgebungsfeuchtigkeit
- Staub oder Sand
- starken Erschütterungen ausgesetzt ist.

Handhabung

-  Stellen Sie niemals Flüssigkeitsbehälter wie Vasen auf das G1u, da das zu einem Stromschlag führen kann.
-  Stellen Sie keine Feuerquellen wie Kerzen auf dem G1u ab, da das zu Bränden führen kann.
-  Das G1u ist ein Präzisionsgerät. Üben Sie keinen übermäßigen Druck auf die Tasten und Regler aus. Lassen Sie das Gerät nicht fallen und vermeiden Sie übermäßigen Druck auf das Gehäuse.
- Vermeiden Sie es, dass Fremdkörper (Münzen, Nadeln etc.) oder Flüssigkeiten in das Innere des Geräts gelangen.

Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen

 Bevor Sie Kabel einstecken oder abziehen, müssen Sie das G1u und alle angeschlossenen Geräte ausschalten. Vor dem Transport müssen alle Kabel und der Netzadapter vom G1u abgezogen werden.

Änderungen am Gerät

 Öffnen Sie niemals das Gehäuse des G1u und versuchen Sie nicht, das Gerät zu modifizieren. Das kann zu Schäden am Gerät führen.

Lautstärke

 Betreiben Sie das G1u nicht länger mit voller Lautstärke, da dies Ihr Gehör schädigen könnte.

Gebrauchshinweise

Elektrische Einstreuungen

Aus Sicherheitsgründen bietet das G1u maximalen Schutz vor elektromagnetischer Strahlung. Geräte, die gegenüber Interferenzen empfindlich sind oder elektromagnetische Strahlung ausgeben, sollten nicht neben dem G1u betrieben werden, um Einstreuungen zu vermeiden.

Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, darunter auch dem G1u, zu Fehlfunktionen und Datenverlusten führen. Beachten Sie diese Punkte, um das Risiko eventueller Schäden möglichst gering zu halten.

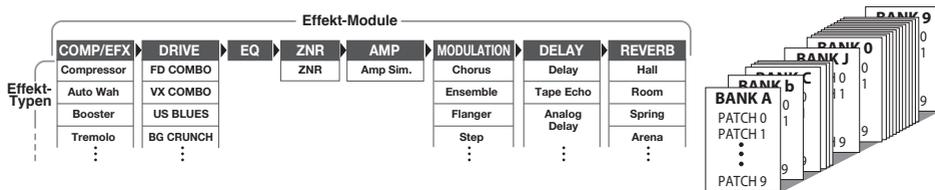
Reinigung

Verwenden Sie zum Reinigen des G1u ein trockenes Tuch. Falls nötig, befeuchten Sie das Tuch leicht. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungs-, Lösungsmittel (wie Farbdünnere oder Reinigungsbenzin) oder Wachse, weil diese die Oberfläche angreifen und beschädigen können.

Bitte bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

Begriffe in diesem Handbuch

In diesem Abschnitt werden wichtige Begriffe im Handbuch des G1u erklärt.



• Effekt-Modul

Wie oben dargestellt, kann man sich das G1u als Kombination aus acht Einzeleffekten vorstellen, die jeweils als Effekt-Modul bezeichnet werden.

• Effekt-Typ

Für einige Effekt-Module gibt es verschiedene Effekte, die so genannten Effekt-Typen, von denen immer nur einer aktiv sein kann. So integriert das MODULATION-Modul einen Chorus, Flanger, Pitch Shifter und andere Effekt-Typen.

• Effekt-Parameter

Alle Effekt-Module integrieren mehrere Effekt-Parameter, die eingestellt werden können. Stellen Sie sich ein Effekt-Modul wie einen Bodeneffekt vor, bei dem die Parameter den Klang und die Effekt-Intensität ähnlich wie die Regler bei diesen Geräten steuern.

• Patch

Im G1u werden gemeinsam gespeicherte und geladene Kombinationen aus Effekt-Modulen als Patches bezeichnet. Eine Patch-Datei speichert den On/Off- sowie Parameter-Status in jedem Modul.

• Bank

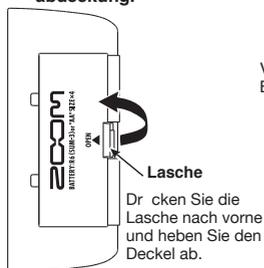
Eine Gruppe aus 10 Patches wird als Bank bezeichnet. Wie oben dargestellt verwaltet der Speicher des G1u insgesamt 20 Bänke, die mit den Buchstaben A bis J (editierbar) und den Ziffern 0 bis 9 (nicht-editierbar) bezeichnet sind.

• Modus

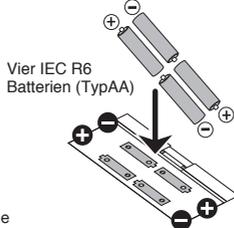
Der interne Status des G1u wird als Betriebsmodus bezeichnet. Die Funktion der Tasten und Regler ist abhängig vom Modus unterschiedlich. Zu den Modi des G1u gehören der Play-Modus für die Auswahl/Spielen von Patches, der Rhythmus-Modus zur Wiedergabe von Rhythmus-Patterns, der Edit-Modus zu Effekt-Editierung sowie der Store-Modus, in dem Sie Patches abspeichern.

Batteriebetrieb des G1u

1. Drehen Sie das G1u um und öffnen Sie die Batteriefachabdeckung.



2. Setzen Sie vier neue IEC R6 R6 Batterien (Typ AA) ein.



3. Schließen Sie die Batteriefachabdeckung.

Wenn die Kapazität der Batterien verbraucht ist, erscheint die Meldung "bt" im Display.

Im Batteriebetrieb des G1u empfiehlt es sich, das Gitarrenkabel aus der Buchse [INPUT] zu entfernen, wenn Sie das Gerät nicht benutzen, um Strom zu sparen.

Bedienelemente und Funktionen / Anschlüsse

Vorderseite

Modul-Wahlschalter

Schaltet zwischen den Modi Play, Rhythm und Edit um. Im Edit-Modus wählt der Schalter das Modul/den Parameter für die Bearbeitung aus.

RHYTHM [▶/■]-Taste

Startet und stoppt die Rhythmus-Wiedergabe im Play- und Rhythm-Modus.

Display

Hier werden Bank- und Patch- Nummer, Parameterwerte und andere Informationen zum Betrieb des GIU angezeigt.



Computer

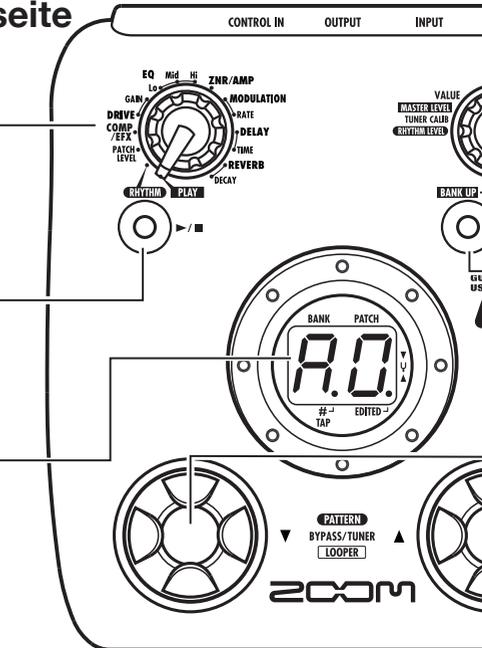
[USB]-Port

Dient zum Anschluss des GIU an einen Computer. So kann das GIU als Audio-Interface für den Computer und zur Editierung und Verwaltung der GIU-Einstellungen mit dem Computer benutzt werden.

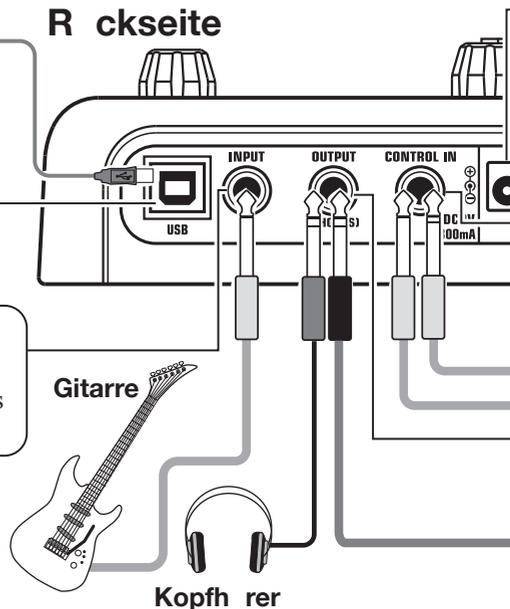
[INPUT]-Buchse

Dient zum Anschluss einer Gitarre. Im Batteriebetrieb des GIU wird das Gerät durch Anschluss eines Kabels an dieser Buchse eingeschaltet.

Im Batteriebetrieb des GIU sollten Sie das Kabel aus der Buchse [INPUT] entfernen, wenn Sie das Gerät nicht benutzen, um die Batterien nicht unnötig zu entladen.



Rückseite



Gitarre

Kopfhörer



[VALUE]-Regler

Dieser Regler dient zur Änderung von Parameterwerten und zur Einstellung der Gesamtlautstärke für das Patch.

[STORE]-Taste

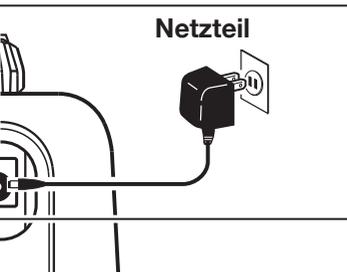
Dient zum Speichern von editierten Patches im Speicher und zum Kopieren von Patches auf andere Speicherplätze.

[BANK UP/TAP]-Taste

Im Play-Modus schaltet diese Taste zur nächsthöheren Bank. In anderen Modi dient die Taste zur Steuerung des Rhythmus-Pattern-Tempos sowie andere Timing- und Cycle-Parameter.

[▼]/[▲]-Fu schalter

Diese Schalter werden zur Patch-Auswahl, zur Tuner-Steuerung und für andere Funktionen benutzt.

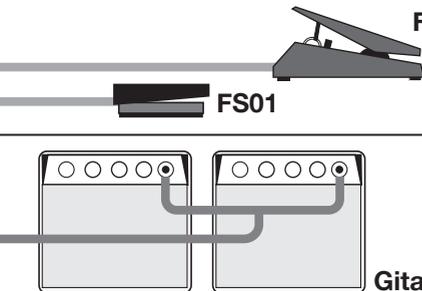


[DC IN]-Buchse

Hier schließen Sie ein Netzteil (ZOOM AD-0006) mit einer Leistung von 9 Volt DC bei 300 mA an (Innenleiter Minus).

[CONTROL IN]-Buchse

Dient zum Anschluss des optionalen Fußschalters (FS01) oder eines Expression-Pedals (FP01/FP02).



FP01/FP02

[OUTPUT/PHONES]-Buchse

Dieser Stereoklinkenausgang dient zum Anschluss an einen Gitarrenverstärker. Mit einem Y-Kabel können Sie zwei Amps oder ein Kopfhörer-Pärchen ansteuern.

Gitarrenverstärker

Auswahl von Patches zum Spielen (Play-Modus)

In diesem Abschnitt werden die grundlegenden Funktionen des Play-Modus beschrieben.

1 Schalten Sie das Gerät ein

Drehen Sie den Lautstärkereger am angeschlossenen Verstärker herunter.

Im Batteriebetrieb

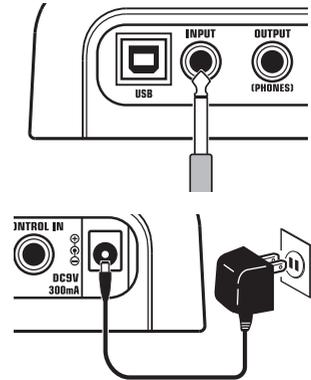
Stecken Sie ein geschirmtes Kabel in die Buchse [INPUT].

Im Netzteilbetrieb

Stecken Sie das Netzteilkabel in die Buchse [DC IN].

Schalten Sie den Gitarrenverstärker ein und stellen Sie die Lautstärke auf den gewünschten Wert ein.

HINWEIS Wenn das G1u über ein USB-Kabel mit dem Computer verbunden und das Netzteil nicht angeschlossen ist, wird es über den USB-Port mit Strom versorgt.



2 Schalten Sie das G1u in den Play-Modus

Stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf „PLAY“.

Die Bank- und Patch-Nummer wird im Display eingeblendet.

HINWEIS Unmittelbar nach dem Einschalten befindet sich das G1u im Play-Modus – egal, in welcher Stellung sich der Modul-Wahlschalter befindet.



3 Wählen Sie ein Patch

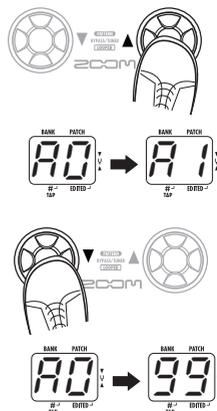
Verwenden Sie die Fußschalter.

Drücken Sie den Fußschalter [▲], um das nächsthöhere Patch aufzurufen.

Drücken Sie den Fußschalter [▼], um das nächstniedrigere Patch aufzurufen.

Das Gerät blättert in dieser Reihenfolge durch die Patches:

A0 – A9 ... J0 – J9 → 00 – 09 ... 90 – 99 → A0.



4 Wählen Sie eine Bank aus

Drücken Sie die [BANK UP TAP]-Taste.

Das Gerät blättert in dieser Reihenfolge durch die Bänke: A ... J, 0 ... 9, A.

HINWEIS

Beim *G1u* können Sie die Bänke auch mit dem Fußschalter (FS01) durchschalten (→ S. 18).



5 Passen Sie den Master-Pegel an

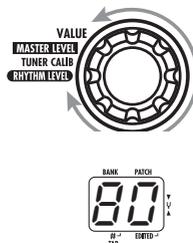
Bedienen Sie den Regler [VALUE].

Die Einstellung für die Masterlautstärke erscheint im Display.

Die Einstellung für die Masterlautstärke gilt für alle Patches. Der Eingabebereich ist 0 – 98, 1.0. Wenn Sie das Gerät aus- und wieder einschalten, wird die Masterlautstärke auf den Wert 80 zurückgesetzt.

HINWEIS

Wenn Sie Kopfhörer verwenden, stellen Sie über diesen Regler die Wiedergabelautstärke ein.



Gebrauch des Tuners

Um das Stimmgerät des G1u zu nutzen, müssen Sie alle internen Effekte in den Bypass-Modus (vorübergehend deaktiviert) schalten oder das Gerät muten (Direkt- und Effektsound werden stummgeschaltet).

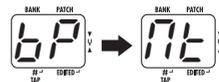
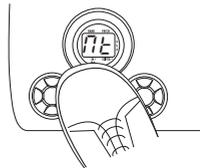
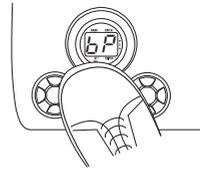
1 Schalten Sie das Gerät auf Bypass oder Mute

• G1u auf Bypass schalten

Drücken Sie im Play- oder Rhythm-Modus (→ S. 10) gleichzeitig die Fußschalter [▼]/[▲]. Wenn die Meldung „bP“ eingeblendet wird, lassen Sie die Fußschalter innerhalb von 1 Sekunde los.

• G1u auf Mute schalten

Drücken Sie im Play- oder Rhythm-Modus (→ S. 10) gleichzeitig die Fußschalter [▼]/[▲]. Warten Sie, bis die Meldung „bP“ im Display auf „Mt“ umschaltet und lassen Sie die Fußschalter innerhalb von 1 Sekunde los.



ANMERKUNG

- Wenn Sie den Fußschalter länger als 1 Sekunde drücken, nachdem „Mt“ im Display erscheint, wird die Looping-Funktion (→ S. 12) aktiviert.
- Bypass oder Mute können nicht aktiviert werden, wenn das Gerät in den Edit-Modus geschaltet ist (→ S. 14).

Umschalten von Patches beim Aktivieren von Bypass/Mute

Wenn Sie die beiden Fußschalter [▼]/[▲] gleichzeitig drücken, während Sie Ihr Instrument spielen, kann es sein, dass sich der Sound für einen Augenblick ändert, bevor Bypass/Mute aktiviert wird. Das liegt daran, dass zum nächsten bzw. vorherigen Patch geschaltet wird, wenn die Fußschalter des G1u nicht exakt gleichzeitig gedrückt werden. (Sobald Sie Bypass/Mute

wieder deaktivieren, wird die ursprüngliche Patch-Nummer wieder aufgerufen.)

Hierbei handelt es sich nicht um einen Defekt. Der Grund dafür ist, dass das G1u sehr schnell auf das Umschalten der Patches reagiert. Um diese Soundänderung zu verhindern, spielen Sie erst weiter, sobald Bypass/Mute richtig aktiviert ist.

2 Stimmen Sie Ihr Instrument

Schlagen Sie eine Leerseite an und stimmen Sie sie.

Auf der linken Seite im Display erscheint die Note, die der Tonhöhe am nächsten kommt.

A = A C# = C# F = F
 A# = A# D = D F# = F#
 B = B D# = D# G = G
 C = C E = E G# = G#



Auf der rechten Seite im Display wird ein Symbol dargestellt, das den Grad der Verstimmung zeigt

Zu hoch Stimmung korrekt Zu tief



Je stärker die Verstimmung, desto schneller dreht sich die Anzeige

3 Einstellen der Referenztonhöhe des Tuners

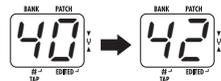
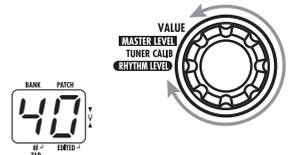
Bei aktiviertem Bypass/Mute können Sie den Kammerton des G1u-Stimmgeräts mithilfe des Reglers [VALUE] genau einstellen.

Wenn Sie den Regler drehen, wird der eingestellte Kammerton für einige Zeit im Display angezeigt. Der Standardwert ist 40 (eingestrichenes A = 440 Hz).

Solange der Kammerton angezeigt wird, können Sie den Wert mithilfe des Reglers [VALUE] auf Werte zwischen 35 und 45 (eingestrichenes A = 435 bis 445 Hz) einstellen.

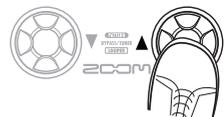
ANMERKUNG

Wenn Sie das Gerät aus- und wieder einschalten, wird der Kammerton wieder auf den Wert 40 (eingestrichenes A = 440 Hz) zurückgesetzt.



4 Wechseln Sie in den Play-Modus

Drücken Sie einen der beiden Fußschalter [▼]/[▲].



Gebrauch der Rhythmus-Funktion (Rhythmus-Modus)

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie Sie die eingebaute Rhythmus-Funktion einsetzen können, mit der unterschiedliche Rhythmen mit naturgetreuen Schlagzeugsounds erzeugt werden.

1 Wählen Sie den Rhythm-Modus

Stellen Sie den Modul-Wahlschalter in die Position „RHYTHM“.

Im Display erscheint die Nummer des aktuell gewählten Rhythmus (01 – 40).



HINWEIS

Im Rhythm-Modus ist immer das zuletzt gewählte Patch aktiv. Reverb-Effekte stehen während der Rhythmus-Wiedergabe allerdings nicht zur Verfügung. Die Rhythmus-Funktion kann auch im Play- und Looping-Modus verwendet werden.

2 Starten Sie die Rhythmus-Funktion

Drücken Sie die RHYTHM-Taste [▶/■].

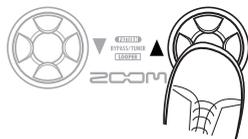
HINWEIS

Sie können die Wiedergabe eines Rhythmus-Patterns auch starten, indem Sie im Play-Modus die Taste RHYTHM [▶/■] drücken. Ein Wechsel des Rhythmus-Patterns sowie die Veränderung von Rhythmus-Lautstärke und -Tempo sind dann jedoch nicht möglich.



3 Wählen Sie ein Rhythmus-Pattern

Drücken Sie einen der Fußschalter [▼]/[▲], um zwischen den 40 eingebauten Rhythmus-Patterns umzuschalten (Details zu den Pattern-Inhalten finden Sie ab Seite 27).



HINWEIS

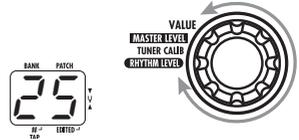
Wenn Sie im Rhythmus-Modus beide Fußschalter [▼]/[▲] gleichzeitig drücken, wechselt das G1u in den Bypass- bzw. Mute-Zustand. Die Tuner-Funktion (→ S. 8) kann in diesem Zustand auch während der Wiedergabe eines Rhythmus-Patterns genutzt werden.

4

Stellen Sie die Rhythmus-Lautstärke ein

Verändern Sie den Regler [VALUE].

Der aktuelle Wert (0 – 30) wird für einen Moment im Display angezeigt.



5

Stellen Sie das Tempo ein

Das Tempo des Rhythmus-Patterns kann zwischen 40 und 250 bpm (beats per minute) eingestellt werden.

- Tempo mit dem Regler einstellen**
 Drücken Sie einmal die Taste [BANK UP-TAP] und drehen Sie dann den Regler [VALUE], während das Tempo im Display angezeigt wird.

- Tempo per Hand eingeben**
 Drücken Sie die Taste [BANK UP-TAP] mindestens zweimal im gewünschten Abstand. Das G1u erkennt automatisch den Abstand zwischen dem ersten und dem folgenden Auslösen der Taste und stellt das Tempo entsprechend ein (Tap-Tempo-Funktion).



wird automatisch erkannt



Punkt wird angezeigt
Tempo = 120 BPM



Punkte werden
angezeigt
Tempo = 240 BPM

HINWEIS

Beim G1u können Sie das Tempo auch mit dem Fußschalter (FS01) eingeben (→ S. 18).

6

Halten Sie die Rhythmus-Wiedergabe an

Drücken Sie die RHYTHM-Taste [▶/■].
Das G1u kehrt in den vorherigen Zustand zurück.



Gebrauch der Looping-Funktion (Looping-Modus)

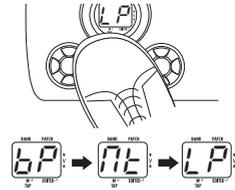
Das G1u verfügt über eine interne Looping-Funktion, mit der Sie bis zu 5 Sekunden Ihrer Einspielung aufnehmen und wiederholen oder Phrasen als Overdub aufnehmen können. Dieser Abschnitt beschreibt den Einsatz des Looping-Modus.

1 Wählen Sie den Looping-Modus

Drücken Sie im Play-Modus gleichzeitig die Fußschalter [▼]/[▲] und warten Sie, bis die Anzeige von „bP“ auf „Mt“ und anschließend auf „LP“ wechselt. Wenn „LP“ eingeblendet wird, lassen Sie die Schalter los.

ANMERKUNG

Im Looping-Modus sind die Delay-Effekte nicht verfügbar.



2 Wählen Sie die Aufnahmemethode

Wählen Sie mit dem Regler [VALUE] die Aufnahmemethode. Folgende Einstellungen stehen zur Auswahl:

- **1 – 8** Die Aufnahmezeit wird auf Basis der aktuellen Tempoeinstellung in Viertelnoten eingestellt. Bei der Einstellung „2“ wird die Aufnahme z. B. automatisch gestoppt, wenn zwei Beats im aktuellen Tempo vergangen sind.
- **Mn** Die Aufnahme wird manuell gestartet/gestoppt.



Aufnahmezeit in Viertelnoten eingeben



Aufnahmezeit manuell einstellen

3 Stellen Sie das Tempo ein

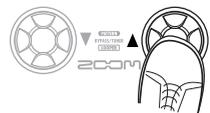
Wenn ein Wert von 1 bis 8 als Aufnahmemethode gewählt wurde, stellen Sie das Tempo über die Taste [BANK UP·TAP] und den Regler [VALUE] ein (wie bei der Rhythmus-Funktion). Sie können auch die Tap-Tempo-Funktion verwenden (→ S. 11).



4 Nehmen Sie eine Phrase auf/geben Sie diese wieder

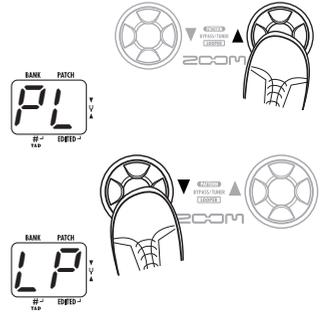
Drücken Sie den Fußschalter [▲] und spielen Sie die Phrase für die Aufnahme ein.

Die Meldung „rC“ erscheint und die Aufnahme beginnt.



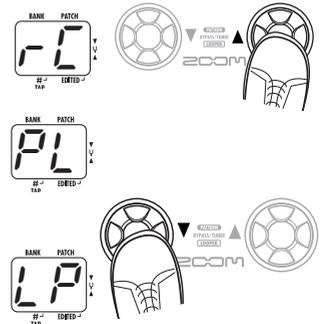
- **Wenn 1 – 8 als Aufnahmemethode gewählt wurde**
Nach Ablauf der definierten Dauer, wird die Aufnahme beendet und die Loop-Wiedergabe gestartet.
- **Wenn Mn als Aufnahmemethode gewählt wurde**
Wenn der Fußschalter [▲] erneut gedrückt oder die maximale Aufnahmezeit (5 Sekunden) erreicht wird, endet die Aufnahme und die Loop-Wiedergabe wird gestartet. Die Meldung „PL“ wird eingeblendet.
Um die Loop-Wiedergabe anzuhalten, drücken Sie den Fußschalter [▼]. Die Anzeige wird auf „LP“ geschaltet.

ANMERKUNG Wenn ein Wert von 1 – 8 gewählt wurde, wird die maximale Aufnahmezeit (5 Sekunden) abhängig vom Tempo eventuell überschritten. In diesem Fall endet die Aufnahme nach der Hälfte (oder einem Viertel) der gewählten Dauer.



5 Nehmen Sie eine Phrase mit Overdub neu auf

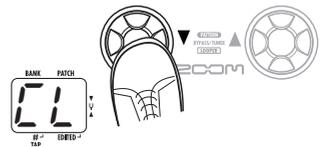
Führen Sie die Aufnahme wie in Schritt 4 durch. Drücken Sie den Fußschalter [▲], während die Phrase in der Loop-Wiedergabe abgespielt wird. Die Meldung „rC“ erscheint und die Overdub-Aufnahme beginnt. Wenn Sie das Ende der Phrase erreichen, springt das Gerät zum Anfang und setzt die Overdub-Aufnahme fort. Um die Overdub-Aufnahme zu beenden, drücken Sie den Fußschalter [▲]. Die Meldung „PL“ wird eingeblendet. Um die Loop-Wiedergabe anzuhalten, drücken Sie den Fußschalter [▼]. Die Anzeige wird auf „LP“ geschaltet.



6 Löschen Sie den aufgenommenen Inhalt

Halten Sie den Fußschalter [▼] gedrückt.
Die Anzeige „CL“ wird eingeblendet und der aufgenommene Inhalt wird gelöscht.

ANMERKUNG Wenn Sie die Aufnahmemethode oder die Tempoeinstellung ändern, wird die Aufnahme gelöscht.



7 Wechseln Sie in den Play-Modus

Drücken Sie gleichzeitig die Fußschalter [▼]/[▲].



Patches bearbeiten (Edit-Modus)

Die Patches des G1u können durch Bearbeitung der Effekt-Typen in den verschiedenen Modulen und der Parameter-Einstellungen beliebig editiert werden. Editieren Sie das aktuell gewählte Patch, um einen eigenen Sound zu erzeugen.

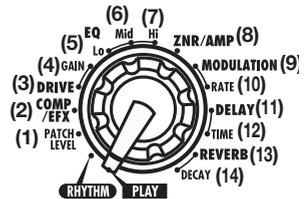
1 Wählen Sie das Effekt-Modul/Parameter

Wählen Sie mit dem Modul-Wahlschalter das Effekt-Modul und die Parameter aus, die Sie editieren möchten. Die verfügbaren Einstellungen sind wie folgt.

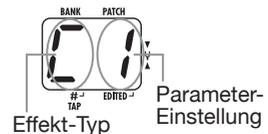
- (1) PATCH LEVEL (Prm)
- (2) COMP/EFX-Modul (Type&Prm)
- (3) DRIVE-Modul (Type)
- (4) DRIVE-Modul (Prm)
- (5) – (7) EQ-Modul (Prm)
- (8) ZNR/AMP-Modul (Type&Prm)
- (9) MODULATION-Modul (Type&Prm1)
- (10) MODULATION-Modul (Prm2)
- (11) DELAY-Modul (Type&Prm1)
- (12) DELAY-Modul (Prm2)
- (13) REVERB-Modul (Type&Prm1)
- (14) REVERB-Modul (Prm2)

Die in Klammern gesetzten Einträge „Type“ und „Prm“ beschreiben die Art des Eintrags.

- **Type&Prm bzw. Type&Prm1 (Typ & Parameter)**
Elemente, bei denen der Effekt-Typ (links im Display) und die Parametereinstellungen (rechts im Display) gleichzeitig eingestellt werden.
- **Type**
Element, bei dem nur der Effekt-Typ ausgewählt wird.
- **Prm oder Prm2 (Parameter)**
Element, bei dem nur die Parametereinstellung bearbeitet wird.



Das EQ-Modul bietet drei Parameter, die Module MODULATION, DELAY und REVERB jeweils nur einen. Durch Umschalten des Effekt-Typs werden die zusätzlichen Parameter aktiviert.



2 Ändern Sie die Einstellung

Verändern Sie den Regler [VALUE].

Die Einstellung des ausgewählten Elements verändert sich, und rechts unten im Display wird ein Punkt (.) angezeigt. Dadurch wird angezeigt, dass die ursprüngliche gespeicherte Einstellung für dieses Element geändert wurde.

HINWEIS

Wenn Sie einen Parameter ausgewählt haben, der mit der Tap-Funktion (→ S. 21) eingestellt werden kann, können Sie das gewünschte Timing durch wiederholtes Auslösen der Taste [BANK UP-TAP] eingeben.

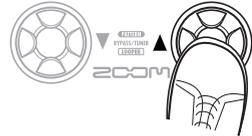


Der Punkt zeigt, dass die Einstellung geändert wurde

3 Schalten Sie ein Effekt-Modul an und aus

Drücken Sie einen der beiden Fußschalter [▼]/[▲].

Die Meldung „oF“ wird im Display eingeblendet und das Modul wird ausgeschaltet. Um die vorherige Einstellung wiederherzustellen, drücken Sie einen der Fußschalter erneut.



4 Beenden Sie den Edit-Modus

Um zum Play-Modus zurückzukehren, stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf „PLAY“.

ANMERKUNG

Wenn Sie zum Play-Modus zurückkehren, nachdem Sie das Patch bearbeitet haben, wird rechts im Display der Punkt (.) angezeigt. Wenn Sie ein anderes Patch auswählen möchten, müssen Sie zuerst die im Edit-Modus vorgenommenen Änderungen speichern, da diese sonst verloren gehen. Um die Änderungen dauerhaft zu speichern, folgen Sie der Beschreibung auf Seite 16.



Speichern/Kopieren von Patches (Store-Modus)

Ein editiertes Patch kann in einer User-Bank (A – J) gespeichert werden. Sie können ein vorhandenes Patch auch an anderer Stelle speichern, um eine Kopie anzulegen.

1

Drücken Sie im Play- oder Edit-Modus die Taste [STORE].

Die Bank- und Patch-Nummern blinken im Display.

ANMERKUNG

Patches der Preset-Bänke (0 – 9) sind nicht editierbar. Diese Patches können beim Speichern oder Kopieren nicht mit anderen Patches überschrieben werden. Wenn ein Patch aus einer dieser Bänke ausgewählt ist und Sie die Taste [STORE] drücken, wird automatisch Patch „A0“ (Bank A, Patch-Nummer 0) als Speicherort (Speichern oder Kopieren) ausgewählt.



2

Wählen Sie die Bank-/Patch-Nummer für das Speichern/Kopieren

• Verwenden Sie zum Auswählen der Bank- bzw. Patch-Nummer die Fußschalter [▼]/[▲].

• Wenn Sie nur die Bank ändern möchten, verwenden Sie die Taste [BANK UP-TAP].

ANMERKUNG

*• Als Speicherort (Speichern oder Kopieren) kann nur eine der User-Bänke (A – J) ausgewählt werden.
• Während des Speicher- bzw. Kopiervorgangs kann mit dem Fußschalter (FS01) nicht zwischen Bänken umgeschaltet werden.*



3

Drücken Sie erneut die [STORE]-Taste

Nach Abschluss des Speicher- bzw. Kopiervorgangs kehrt das G1u in den zuvor ausgewählten Modus zurück und das Ziel-Patch ist ausgewählt.

HINWEIS

Um den Speichervorgang abubrechen, drehen Sie den Regler [VALUE], bevor Sie die Taste [STORE] erneut drücken.



Wiederherstellen der Werkseinstellungen

Auch nach dem Überschreiben der User-Patches durch andere Patches können Sie den ursprünglichen Inhalt in einem Durchgang wiederherstellen (Funktion „All Initialize“).

Dazu schalten Sie das G1u bei gehaltener [STORE]-Taste ein.

Die Anzeige „AL“ erscheint auf dem Display.



Drücken Sie erneut die Taste [STORE], um die Funktion „All initialize“ auszuführen. Alle Patches werden in die Werkseinstellung zurückgesetzt. Anschließend wechselt das Gerät in den Play-Modus.

Um abubrechen, drücken Sie anstelle von [STORE] die Taste RHYTHM ►/■].



Wenn Sie All Initialize ausführen, werden alle neu erzeugten Patches, die im editierbaren Bereich gespeichert wurden, gelöscht (überschrieben). Führen Sie diese Funktion entsprechend mit Vorsicht aus, um keine Patches zu verlieren, die sich behalten möchten.

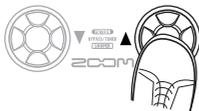
Art der Patch-Auswahl ändern

Dieser Abschnitt beschreibt, wie die Patch-Auswahlmethode des G1u auf „pre-select“ umgestellt wird. In diesem Modus wählen Sie zunächst Patch aus, das Sie als nächstes verwenden möchten, und führen einen weiteren Schritt aus, um es zu aktivieren.

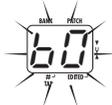
1. Schalten Sie das G1u bei gedrücktem Fußtaster [▲] ein.

Die Meldung „PrE-SElEcT“ läuft über das Display.

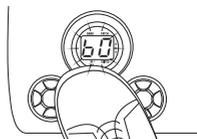
2. Wählen Sie im Play-Modus das nächste Patch aus.



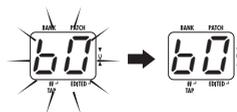
Die neu gewählten Bank- und Patch-Nummern blinken im Display. Bis zu diesem Moment hat sich der Sound noch nicht geändert.



3. Nachdem Sie das Patch spezifiziert haben, drücken Sie die Fußtaster [▼]/[▲] gemeinsam.



Der Patch-Wechsel ist bestätigt, der Sound ändert sich, und die Anzeige im Display hört auf zu blinken und leuchtet dauerhaft.



4. Um die normale Methode zur Patch-Auswahl zu aktivieren, schalten Sie das G1u aus und wieder ein.

Die Patch-Auswahl wird wieder auf den normalen Betrieb zurückgesetzt.

Einsatz eines Fußschalters oder Pedals

Dieser Abschnitt beschreibt den Einsatz eines optionalen Fußschalters oder Expression-Pedals.

Einsatz eines Fußschalters

Schließen Sie einen optionalen Fußschalter (FS01) an der Buchse [CONTROL IN] des G1u an, um Bänke umzuschalten und das Tempo für die Rhythmus-Pattern einzugeben. Abhängig vom aktuell gewählten Modus arbeitet der Fußschalter folgendermaßen.

• Play-Modus

Mit einem Druck des Fußschalters wählen Sie die nächsthöhere Bank an.

• Rhythm-Modus/Looping-Modus

Wenn Sie den Fußschalter ein- oder mehrmals auslösen, analysiert das G1u das Intervall und passt das Tempo entsprechend an (Tap-Tempo-Funktion).

• **Edit-Modus/Store-Modus**

Der Fußschalter hat keine Funktion.



Einsatz eines Expression-Pedals

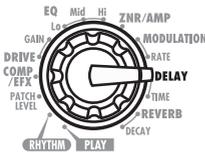
Wenn ein optionales Expression-Pedal (FP01/FP02) an der Buchse [CONTROL IN] des G1u angeschlossen wird, können Sie Effekt-Parameter in Echtzeit verändern oder das Pedal zur Steuerung der Lautstärke verwenden. Die Funktion des Expression-Pedals kann für jedes Patch individuell gespeichert werden.

Anzeige	Steuerziel
$\square F$	Aus
$\surd P$	Lautstärke
HP	COMP/EFX-Modul
DP	DRIVE-Modul
MP	MODULATION-Modul
dP	DELAY-Modul
rP	REVERB-Modul

1. Schließen Sie das FP01/FP02 an der Buchse [CONTROL IN] an.

2. Wählen Sie im Play-Modus das Patch, in dem Sie das Expression-Pedal nutzen wollen.

3. Stellen Sie den Modul-Wahlschalter auf eine beliebige Position außer „PLAY“ oder „RHYTHM“.



Das G1u wechselt in den Edit-Modus.

4. Halten Sie die Taste RHYTHM $\blacktriangleright/\blacksquare$ gedrückt und drehen Sie den Regler [VALUE], um aus den folgenden Modulen das auszuwählen, das Sie mit dem Expression-Pedal steuern möchten.



- Im Abschnitt „Effekt-Typen und Parameter“ (→S. 21) werden Effekt-Typen/Parameter, die Sie mit dem Expression-Pedal bedienen können, mit einem Pedal-Symbol gekennzeichnet.
- Wenn Sie ein Modul auswählen, das nicht mit einem Pedal-Symbol markiert ist, kann dieses Modul nicht mit dem Expression-Pedal gesteuert werden.

5. Speichern Sie das Patch.

Die Einstellung für das Expression-Pedal wird in dem Patch gespeichert.

6. Wählen Sie im Play-Modus das Patch und bedienen Sie das Expression-Pedal.

Die entsprechende Parametereinstellung wird verändert.

Im Bypass-Modus arbeitet das Expression-Pedal unabhängig von der jeweiligen Einstellung immer als Lautstärkeregerler.



Das Expression-Pedal arbeitet auch im Edit-Modus.

Betrieb des G1u als Audio-Interface

Wenn das G1u über den USB-Port mit einem Computer verbunden ist, kann es als Audio-Interface für den Computer benutzt werden. Dazu müssen die folgenden Betriebssystemvorgaben erfüllt sein:

■ Kompatible Betriebssysteme

- Windows XP SP2 oder neuer
Windows Vista oder neuer
- MacOS X (Version 10.4.6 oder neuer/
10.5 oder neuer)

■ Quantisierung

16 Bit

■ Samplingfrequenzen

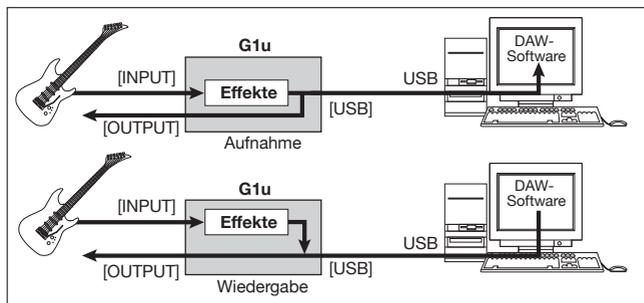
32 kHz / 44.1 kHz / 48 kHz

Bei den oben genannten Betriebssystemen wird das G1u einfach durch Anschluss über des USB-Kabels als Audio-Interface erkannt. Spezielle Software-Treiber müssen nicht installiert werden. Allerdings ermöglicht der mitgelieferte ASIO-Treiber die Audioaufnahme und -wiedergabe mit niedriger Latenz.



Wenn das G1u über ein USB-Kabel mit dem Computer verbunden und das Netzteil nicht angeschlossen ist, wird es über den USB-Port mit Strom versorgt.

In diesem Zustand kann eine Gitarre, die an der Buchse [INPUT] des G1u angeschlossen ist, mit den Effekten des G1u bearbeitet und auf den Spuren einer DAW (Digital Audio Workstation) auf dem Computer aufgenommen werden.



Gleichzeitig überträgt die Buchse [OUTPUT] des G1u die Wiedergabe der Audiospuren der DAW-Anwendung in Mischung mit dem mit den Effekten des G1u bearbeiteten Gitarrensinal. Einzelheiten zur Aufnahme und Wiedergabe finden Sie in der Dokumentation Ihrer DAW-Software.



- *Auch im Betrieb des G1u als Audio-Interface kann das Signal hinter der Effektbearbeitung direkt an der Buchse [OUTPUT] abgegriffen werden (um das Gerät als Effekt zu nutzen).*
- *Wenn die DAW-Anwendung ein Software-Monitoring bietet (das Eingangssignal wird bei der Aufnahme auf den Ausgang gespeist), so muss diese beim Betrieb mit dem G1u deaktiviert werden. Andernfalls treten Flanger-artige Effekte am Ausgang auf.*
- *Verwenden Sie ein hochwertiges USB-Kabel und halten Sie die Kabellänge möglichst kurz. Wenn das G1u über ein USB-Kabel mit 3 Metern Länge (oder länger) versorgt wird, wird eine Unterspannungsmeldung eingeblendet.*

Über ZFX Tools

Das G1u wird mit der Software ZFX Tools ausgeliefert, die Editor-/Librarian- sowie Aufnahmefunktionen integriert.

Wenn das G1u über USB mit einem Computer verbunden ist, können Sie mit Hilfe der ZFX Tools Patch-Daten aus dem G1u auf den Computer übertragen, dort editieren und speichern und das Signal des G1u im Computer aufnehmen.

Effekt-Typen und -Parameter

Erklärung der Symbole

• Modulwahlschalter



Zeigt die Position des Reglers, bei der das entsprechende Modul/Parameter aufgerufen wird.

• Expression-Pedal



Parameter mit diesem Symbol können mit dem Expression-Pedal gesteuert werden.

• Tap



Diese Parameter können durch wiederholtes Drücken der Taste [BANK UP-TAP] eingestellt werden. Wird dieses Modul bzw. dieser Effekt-Typ im Edit-Modus ausgewählt, erkennt der Parameter (Modulationsrate, Delay-Dauer etc.) das Intervall zwischen dem ersten und zweiten Tastendruck.

* Die Namen von Herstellern und Produkten in dieser Liste sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihres jeweiligen Besitzers. Die Namen sollen nur den Klangcharakter verdeutlichen, der als Vorlage für das Modelling dient, und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.

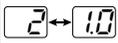
Bei einigen Effekt-Modulen können Sie den Effekt-Typ aus mehreren Optionen auswählen.

■ PATCH LEVEL



PATCH LEVEL (Prm)

Steuert die Gesamtlautstärke des Patches.



Der Eingabebereich ist 2 – 98 und 1.0. Der Wert 80 entspricht dem Nominalpegel (Ein- und Ausgangslautstärke sind identisch).

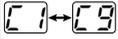
■ COMP/EFX (Compressor/Special Effects)-Modul



COMP/EFX (Type&Prm)

Bestimmt den Effekt-Typ im COMP/EFX-Modul und seine Parameter.

Compressor



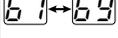
Kompressor vom Typ MXR Dynacomp, der starke Signal absenkt und schwache Signale anhebt und damit für ein ausgeglichenes Signal sorgt. Höhere Werte sorgen für eine höhere Empfindlichkeit.

Auto Wah



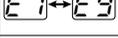
Variiert den Wah-Effekt anschlagsdynamisch. Höhere Werte sorgen für eine höhere Empfindlichkeit.

Booster



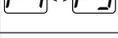
Hebt das Signal-Gain an und erzeugt einen dynamischen Sound. Höhere Werte sorgen für ein höheres Gain.

Tremolo



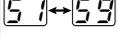
Moduliert die Lautstärke periodisch. Höhere Werte führen zu einer schnelleren Modulationsrate.

RingMod (Ring Modulator)

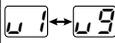
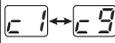
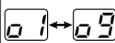


Erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Höhere Werte sorgen für eine höhere Modulationsfrequenz.

Slow Attack



Senkt die Attack-Phase jeder einzelnen Note ab. Höhere Werte sorgen für eine langsamere Attack-Zeit.

	Pedal Vox 
	Dieser Effekt simuliert ein halb geöffnetes Vintage-Wah-Pedal von VOX. Höhere Werte verschieben den hervorgehobenen Frequenzbereich nach oben.
	Pedal Cry 
	Dieser Effekt simuliert ein halb geöffnetes Vintage-Wah-Pedal von Jen Crybaby. Höhere Werte verschieben den hervorgehobenen Frequenzbereich nach oben.
	Octave 
	Dieser Effekt fügt dem Originalsound eine um eine Oktave tiefere Kopie hinzu. Höhere Werte sorgen für einen höheren Anteil des Effekts in der Mischung.

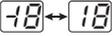
■ DRIVE-Modul (Distortion-Effekte)

	DRIVE (Type)		
	Dient zur Auswahl des Effekt-Typs im DRIVE-Modul.		
	FD COMBO Sound eines Fender Twin Reverb ('65er Modell), den viele Gitarristen aus unterschiedlichen Musikrichtungen schätzen.		VX COMBO Nach dem Vorbild des Class-A-Drive-Combos Vox AC30 modellierter Sound.
	US BLUES Crunch-Sound eines Fender Tweed Bassman.		BG CRUNCH Fetter Sound des Mesa Boogie MkIII Combos.
	HW STACK Sound des legendären britischen Vollröhren-Amps Hiwatt Custom 100.		MS CRUNCH Crunch-Sound des legendären Marshall 1959.
	MS DRIVE Hi-Gain-Sound eines Marshall JCM2000 Topteils.		PV DRIVE Hi-Gain-Sound eines Peavey 5150, der in Zusammenarbeit mit einem weltberühmten Hardrock-Gitarristen entwickelt wurde.
	DZ DRIVE Hi-Gain-Sound, der auf dem handgefertigten deutschen Diezel-Gitarrenamp Herbert mit drei separat regelbaren Kanälen basiert.		BG Drive High-Gain-Sound des roten Kanals eines Mesa Boogie Dual Rectifiers (Vintage-Modus).
	OVER DRIVE Simulation des Boss OD-1, der als Erster das Konzept eines „Overdrives“ darstellte.		T SCREAM Simulation des oft kopierten Ibanez TS808, den viele Gitarristen als Booster verwenden.
	GOVERNOR Sound des Guv'nor-Verzerrers von Marshall.		DIST+ Simulation des MXR distortion+, der Verzerrer weltweit populär gemacht hat.
	Dist1 Sound des berühmten Boss-Verzerrers DS-1.		SQUEAK Simulation der ProCo Rat, die für ihre harte Distortion bekannt ist.
	FUZZ SMILE Sound des Fuzz Face, das mit seinem schrillen Design und seinem knalligen Sound Rock-Geschichte geschrieben hat.		GREAT MUFF Simulation des Electro-Harmonix Big Muff, der von vielen Künstlern aufgrund seiner fetten und weichen Verzerrung geschätzt wird.
	METAL WORLD Sound des Boss Metal Zone mit langem Sustain und dynamischen unteren Mitten.		HOT BOX Simulation des kompakten Matchless HotBox Preamps mit internen Röhren.

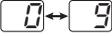
	Z CLEAN Zooms originaler unbearbeiteter Clean-Sound.		Z WILD High-Gain-Sound mit stärkerem Boost in der Verzerrung.
	Z MP1 Ein klassischer Sound, der die Merkmale von ADA MP1 und Marshall JCM800 vereint.		Z BOTTOM High-Gain-Sound mit betontem Bass- und Mittenbereich.
	Z DREAM High-Gain-Sound auf Basis des Lead-Kanals des Mesa Boogie Road King Series II.		Z SCREAM Originaler High-Gain-Sound mit ausgewogenem Spektrum von Bässen bis Höhen.
	Z NEOS Ein einem modifizierten Vox AC30 nachempfunder Crunch-Sound.		LEAD Weicher, höhenreicher Distortion-Sound.
	EXTREME DS Hi-Gain-Sound mit dem weltweit höchstmöglichen Verzerrungsgrad.		ACO.SIM (Acoustic Simulator) Dieser Effekt lässt eine E-Gitarre wie eine Akustische klingen.
	GAIN (Prm) Steuert die Parameter im DRIVE-Modul. Die Wirkung des Parameters hängt davon ab, ob ein Distortion-Effekt-Typ (Fd – Ed) oder Aco.Sim (Ac) ausgewählt ist.		
Wenn ein Distortion-Effekt-Typ (Fd – Ed) ausgewählt ist.			
	GAIN  Steuert das Gain (Verzerrungsgrad).		
Wenn Ac angewählt ist			
	TOP  Steuert den spezifischen Saitenklang einer Akustikgitarre.		

* Die Namen von Herstellern und Produkten in dieser Liste sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen ihres jeweiligen Besitzers. Die Namen sollen nur den Klangcharakter verdeutlichen, der als Vorlage für das Modelling dient, und stehen in keiner Verbindung mit der ZOOM CORPORATION.

■ EQ-Modul (Equalizer)

	EQ LO (Prm) Steuert das LO-Band des EQ-Moduls.		EQ MID (Prm) Steuert das MID-Band des EQ-Moduls.		EQ HI (Prm) Steuert das HI-Band des EQ-Moduls.
	Lo Steuert den Hub im Bassbereich (160 Hz).		Mid Steuert den Hub in den Mitten (800 Hz).		Hi Steuert den Hub in den Höhen (3.2 kHz).

■ ZNR/AMP (ZNR/Amp Simulator)-Modul

	ZNR/AMP (Type&Prm) In diesem Modul sind das von ZOOM entwickelte ZNR-Modul (entfernt Rauschen aus Spielpausen, ohne die Klangqualität zu beeinträchtigen) mit einem Amp Simulator (simuliert den Sound verschiedener Lautsprecherboxen) kombiniert worden. Type und Parameter werden gleichzeitig eingestellt.
	ZNR (ZOOM Noise Reduction) Hierbei handelt es sich nur um die Rauschunterdrückung. Höhere Werte sorgen für einen stärkeren Effekt. Stellen Sie den Wert so hoch wie möglich ein, ohne das Nutzsignal unnatürlich an- oder abzuschneiden.

	Combo & ZNR Kombination aus ZNR und dem Amp Simulator, die den Sound eines Combo-Amps mit geschlossener Hinterwand simuliert. Der Wert der rechten Ziffer steuert die ZNR-Empfindlichkeit.
	Bright Combo & ZNR Kombination aus ZNR und dem Amp Simulator, die den Sound eines Combo-Amps mit offener Hinterwand simuliert. Der Wert der rechten Ziffer steuert die ZNR-Empfindlichkeit.
	Stack & ZNR Kombination aus ZNR und dem Amp Simulator, die den Sound eines Topteils mit Box simuliert. Der Wert der rechten Ziffer steuert die ZNR-Empfindlichkeit.

■ MODULATION-Modul

	MODULATION (Type&Prm1)		RATE (Prm2)
	Dient zur Auswahl des Effekt-Typs im MODULATION-Modul und steuert gleichzeitig Parameter 1.		Steuert Parameter 2 im MODULATION-Modul. Die Parameterfunktion hängt vom Effekt-Typ ab.
	Chorus		Rate
	Bei diesem Effekt wird das Ursprungssignal mit in der Tonhöhe veränderten Delays gemischt. Ein höherer Wert der rechten Ziffer sorgt für einen höheren Effektanteil.		Steuert die Modulationsrate.
	Ensemble		Rate
	Hierbei handelt es sich um ein Chorus-Ensemble mit dreidimensionalen Verschiebungen. Ein höherer Wert der rechten Ziffer sorgt für einen höheren Effektanteil.		Steuert die Modulationsrate.
	Flanger		Shift
	Dieser Effekt erzeugt einen resonierenden und stark pulsierenden Klang. Ein höherer Wert der rechten Ziffer verstärkt den Effekt.		
	Step		
	Spezialeffekt, der den Klang stufenweise verändert. Eine höhere Einstellung der rechten Ziffer verstärkt den Effektcharakter.		
	Pitch Shift		
	Dieser Effekt variiert die Tonhöhe des Originalklangs nach oben oder unten. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.		Bestimmt das Intervall der Verstimmung in Halbtönen. „dt“ sorgt für einen Detune-Effekt.
	Mono Pitch		
	Hierbei handelt es sich um einen monophonen Pitch-Shifter mit (für Single-Notes) mit reduzierten Tonhöhenschwankungen. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.		
	HPS (Harmonized Pitch Shifter)		Key
	Dieser intelligente Pitch Shifter generiert in Abhängigkeit eines voreingestellten Grundtons und einer Skala automatisch Harmonische einer Dur-Tonleiter. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.		Bestimmt das tonale Geschlecht der benutzten Skala. Das Symbol „o“ steht für #.

	Vibrato Dieser Effekt erzeugt ein automatisches Vibrato. Eine höhere Einstellung der rechten Ziffer sorgt für eine Betonung der Vibrato-Intensität.		Rate Steuert die Modulationsrate.																																	
	Pitch Bend Bei diesem Effekt können Sie die Tonhöhe in Echtzeit mit einem Expression-Pedal verändern. Der Wert der rechten Ziffer steht für den Pitch-Change-Typ, der mit dem Expression-Pedal gesteuert wird (siehe Tabelle 1).		Pedal Position Bestimmt den Anfangswert für das PitchShifting (der Wert, der aktiv ist, wenn das Pedal in der Ausgangsstellung ist). Die Lautstärkebalance zwischen Original- und Effektsignal ändert sich parallel mit der Einstellung für Parameter 1.																																	
[Tabelle 1]																																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Type&Prm1</th> <th>Prm2=0 Pedal geschlossen (Minimum) </th> <th>Prm2=1.0 Pedal ge ffnet (Maximum) </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>b1</td> <td>0 Cent</td> <td>+1 Oktave</td> </tr> <tr> <td>b2</td> <td>0 Cent</td> <td>+2 Oktaven</td> </tr> <tr> <td>b3</td> <td>0 Cent</td> <td>-100 Cent</td> </tr> <tr> <td>b4</td> <td>0 Cent</td> <td>-2 Oktaven</td> </tr> <tr> <td>b5</td> <td>0 Cent</td> <td>-∞</td> </tr> </tbody> </table>		Type&Prm1	Prm2=0 Pedal geschlossen (Minimum)	Prm2=1.0 Pedal ge ffnet (Maximum)	b1	0 Cent	+1 Oktave	b2	0 Cent	+2 Oktaven	b3	0 Cent	-100 Cent	b4	0 Cent	-2 Oktaven	b5	0 Cent	-∞	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Type&Prm1</th> <th>Prm2=0 Pedal geschlossen (Minimum) </th> <th>Prm2=1.0 Pedal ge ffnet (Maximum) </th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>b6</td> <td>-1 Oktave + Originalsound</td> <td>+1 Oktave + Originalsound</td> </tr> <tr> <td>b7</td> <td>-700 Cent + Originalsound</td> <td>+500 Cent + Originalsound</td> </tr> <tr> <td>b8</td> <td>Doubling</td> <td>Detune + Originalsound</td> </tr> <tr> <td>b9</td> <td>-∞(0Hz) + Originalsound</td> <td>+1 Oktave + Originalsound</td> </tr> </tbody> </table>		Type&Prm1	Prm2=0 Pedal geschlossen (Minimum)	Prm2=1.0 Pedal ge ffnet (Maximum)	b6	-1 Oktave + Originalsound	+1 Oktave + Originalsound	b7	-700 Cent + Originalsound	+500 Cent + Originalsound	b8	Doubling	Detune + Originalsound	b9	-∞(0Hz) + Originalsound	+1 Oktave + Originalsound
Type&Prm1	Prm2=0 Pedal geschlossen (Minimum)	Prm2=1.0 Pedal ge ffnet (Maximum)																																		
b1	0 Cent	+1 Oktave																																		
b2	0 Cent	+2 Oktaven																																		
b3	0 Cent	-100 Cent																																		
b4	0 Cent	-2 Oktaven																																		
b5	0 Cent	-∞																																		
Type&Prm1	Prm2=0 Pedal geschlossen (Minimum)	Prm2=1.0 Pedal ge ffnet (Maximum)																																		
b6	-1 Oktave + Originalsound	+1 Oktave + Originalsound																																		
b7	-700 Cent + Originalsound	+500 Cent + Originalsound																																		
b8	Doubling	Detune + Originalsound																																		
b9	-∞(0Hz) + Originalsound	+1 Oktave + Originalsound																																		
	Delay Hierbei handelt es sich um eine Delay mit einer maximalen Verzögerung von 2000 msec. Der Wert der rechten Ziffer erhöht das Mischungsverhältnis zwischen Effekt-Sound und dem Feedback-Anteil.		Time (Delay Time) Bestimmt die Delay-Zeit. Im Bereich von 10 – 1000 Millisekunden wird die Einstellung in Schritten von 10 msec (1 – 99, 1.0), über 1 Sekunde in Schritten von 100 msec (1.1 – 2.0) vorgenommen.																																	
	CombFilter Dieser Effekt verwendet die Kammfilter-Charakteristik, die durch die festen Modulationen des Flangers entsteht, als Equalizer. Ein höherer Wert hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.		Frequency Bestimmt die Frequenz, die durch den Filter verstärkt wird. Höhere Werte verschieben den hervorgehobenen Frequenzbereich nach oben.																																	
	Air Dieser Effekt simuliert die Ambience eines Raums für eine räumliche Tiefe. Ein höherer Wert hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.		Size Bestimmt die Größe des simulierten Raums. Höhere Werte machen den Raum größer.																																	
	Phaser Dieser Effekt erzeugt einen pulsierenden Klangcharakter. Der eingestellte Wert ändert den Sound-Typ.		Rate Steuert die Modulationsrate.																																	

■ DELAY-Modul

	DELAY (Type&Prm 1) Dient zur Auswahl des Effekt-Typs im DELAY-Modul und steuert gleichzeitig Parameter 1.
	Delay Hierbei handelt es sich um eine Delay mit einer maximalen Verzögerung von 5000 msec. Der Wert der rechten Ziffer steuert das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds und den Feedback-Anteil.
	Tape Echo Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo mit einer langen Delay-Zeit bis 5.000 msec. Der Wert der rechten Ziffer steuert das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds und den Feedback-Anteil.

	Analog Delay
	Dieser Effekt simuliert ein analoges Delay mit einer langen Delay-Zeit bis 5.000 msec. Der Wert der rechten Ziffer steuert das Mischungsverhältnis des Effekt-Sounds und den Feedback-Anteil.
	Ping Pong Delay
	Hierbei handelt es sich um ein Ping-Pong-Delay, bei dem der Delay-Sound zwischen Links und Rechts wechselt. Der Wert der rechten Ziffer steuert das Mischungsverhältnis des Effekts und den Feedback-Anteil.
	Reverse
	Spezielles Delay, bei dem der Effekt wie rückwärts abgespielt klingt. Die maximale Delay-Zeit beträgt 2500 msec. Höhere Werte sorgen für einen stärkeren Effekt.
	TIME (Prm2)
	Steuert Parameter 2 im DELAY-Modul. Der Einstellbereich unterscheidet sich für den Effekt-Typ Reverse und andere Effekt-Typen.
Wenn Delay – Ping Pong Delay angewählt ist	
	Time (Delay Time) TAP
	Bestimmt die Delay-Zeit. Im Bereich von 10 – 1000 Millisekunden wird die Einstellung in Schritten von 10 msec (1 – 99, 1.0), über 1 Sekunde in Schritten von 100 msec (1.1 – 5.0) vorgenommen.
Wenn Reverse angewählt ist	
	Time (Delay Time) TAP
	Bestimmt die Delay-Zeit. Im Bereich von 10 – 1000 Millisekunden wird die Einstellung in Schritten von 10 msec (10 – 99, 1.0), über 1 Sekunde in Schritten von 100 msec (1.1 – 2.5) vorgenommen.

■ REVERB-Modul

	REVERB (Type&Prm1)
	Dient zur Auswahl des Effekt-Typs im REVERB-Modul und steuert gleichzeitig Parameter 1.
	Hall
	Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.
	Room
	Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.
	Spring
	Dieser Effekt simuliert einen Federhall. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.
	Arena
	Dieses Reverb simuliert die Akustik einer großen Halle (z.B. Sport-Arena). Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.
	Tiled Room
	Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem gekachelten Raum. Ein höherer Wert der rechten Ziffer hebt das Mischungsverhältnis des Effektsignals an.
	DECAY (Prm2)
	Steuert Parameter 2 im REVERB-Modul. Dieser Parameter ist in allen Effekt-Typen identisch.
	Decay
	Steuert die Decay-Dauer.

Preset-Pattern der Rhythmus-Funktion

#	Name	Taktmaß	#	Name	Taktmaß	#	Name	Taktmaß	#	Name	Taktmaß
1	8beat 1	4/4	11	METAL 2	4/4	21	POP 3	4/4	31	BALLAD 1	4/4
2	8beat 2	4/4	12	THRASH	4/4	22	DANCE 1	4/4	32	BALLAD 2	3/4
3	8beat 3	4/4	13	PUNK	4/4	23	DANCE 2	4/4	33	BLUES 1	4/4
4	8shuffle	4/4	14	DnB	4/4	24	DANCE 3	4/4	34	BLUES 2	3/4
5	16beat 1	4/4	15	FUNK 1	4/4	25	DANCE 4	4/4	35	JAZZ 1	4/4
6	16beat 2	4/4	16	FUNK 2	4/4	26	3per4	3/4	36	JAZZ 2	3/4
7	16shuffle	4/4	17	HIPHOP	4/4	27	6per8	3/4	37	METRO 3	3/4
8	ROCK	4/4	18	R'nR	4/4	28	5per4 1	5/4	38	METRO 4	4/4
9	HARD	4/4	19	POP 1	4/4	29	5per4 2	5/4	39	METRO 5	5/4
10	METAL 1	4/4	20	POP 2	4/4	30	LATIN	4/4	40	METRO	

Überprüfen der Version des G1u

Führen Sie folgende Schritte aus, um die Software-Version des G1u zu überprüfen:

1. Schalten Sie das G1u ein, während Sie die Taste [BANK UP-TAP] und den Fußtaster [▲] gedrückt halten.

Die beiden oberen Stellen der aktuellen Version werden im Display eingeblendet.

2. Drücken Sie den Fußschalter [▲].

Die beiden unteren Stellen der aktuellen Version werden im Display eingeblendet..

3. Drücken Sie einen der beiden Fußschalter [▼]/[▲], um die Versionsanzeige zu beenden und das G1u neu zu starten.

Detaillierte Informationen zur aktuellen Softwareversion erhalten Sie auf der ZOOM-Webseite: <http://www.zoom.co.jp>

Fehlerbehebung

• Kein Strom

Lesen Sie den Abschnitt „Einschalten“ auf Seite 6.

• Der Reverb-Effekt arbeitet nicht

Während der Rhythmus-Wiedergabe steht der Reverb-Effekt nicht zur Verfügung. Halten Sie zuerst das Rhythmus-Pattern an (→ S. 10).

• Der Delay-Effekt arbeitet nicht

Bei aktiver Looping-Funktion steht der Delay-Effekt nicht zur Verfügung. Beenden Sie zuerst die Looping-Funktion (→ S. 12).

• Keine Sound-Änderung trotz Patch-Umschaltung

Ist die Patch-Auswahl im G1u auf „pre-select“ eingestellt (→ S. 18)? Schalten Sie das Gerät aus und ein, um in den Normalbetrieb zu wechseln.

• Hoher Nebengeräuschanteil

Verwenden Sie das ZOOM-Netzteil? Verwenden Sie Netzteile mit 9 V DC, 300 mA und innenliegendem Minusleiter (ZOOM AD-0006).

• Kurze Betriebsdauer mit Batterien

Verwenden Sie Mangan-Batterien? Mit Alkaline-Batterien sind 10 Stunden Dauerbetrieb möglich.

Spezifikationen

Effekt-Typen	67	Steuereingang	Für FP02/FP01 oder FS01
Effekt-Module	max. 8 Module gleichzeitig	USB-Schnittstelle	16-Bit-PC-Schnittstelle (ein Weg jeweils für Stereo-Aufnahme/-Wiedergabe)
Patch-Speicher	User-Bereich: 10 Patches x 10 Bänke = 100 Preset-Bänke: 10 Patches x 10 Bänke = 100 Insgesamt 200 Patches	Samplingfrequenzen	32 kHz, 44.1 kHz, 48 kHz
Samplingfrequenz	96 kHz	Stromversorgung	
A/D-Wandlung	24 Bit, 64-faches Oversampling	Netzteil	9 V DC, 300 mA (Innenleiter Minus) (ZOOM AD-0006)
D/A-Wandlung	24 Bit, 128-faches Oversampling	Batterien	Vier IEC-R6-Batterien (Typ AA), ungef. 10 Stunden Dauerbetrieb (Alkaline-Batterien)
Signalverarbeitung	32 Bit	USB-Bus-Power	
Frequenzgang	20 Hz – 40 kHz +1.0 dB -4.0 dB (an 10 kOhm Last)	Abmessungen	155 mm (T) x 136 mm (B) x 52 mm (H)
Display	2-stelliges 7-Segment -LED	Gewicht	350 g (ohne Batterien)
Eingang	Standardmonoklinkenbuchse	Optionen	Expression-Pedal FP01/FP02 oder Fußschalter FS01
Empf. Eingangspegel	-20 dBm		
Eingangsimpedanz	470 kOhm		
Ausgang	Standardstereoklinkenbuchse (dient als Line-/Kopfhörerbuchse)		
Max. Ausgangspegel	Line +3 dBm (Ausgangslastimpedanz von 10 kOhm oder mehr) Phones 20 mW + 20 mW (an einer Last von 32 Ohm)		

Entsorgung alter elektrischer und elektronischer Geräte (gültig für europäische Länder mit Mülltrennung)



Dieses Symbol auf dem Produkt oder der Verpackung weist darauf hin, dass dieses Produkt nicht als Hausmüll behandelt werden darf. Stattdessen muss es an einer Entsorgungsstelle für elektrischen und elektronischen Müll abgegeben werden. Durch die korrekte Entsorgung werden mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die menschliche Gesundheit vermieden, die andernfalls durch unsachgemäße Abfallbeseitigung auftreten können. Die Wiederverwertung der Materialien hilft dabei, natürliche Rohstoffe einzusparen. Detaillierte Informationen über die Wiederverwertung dieses Produkts erhalten Sie bei Ihrer lokalen Stadtverwaltung, der für Sie zuständigen Müllumladestation sowie von dem Händler, bei dem Sie dieses Produkt gekauft haben.

Für EU-Länder



Konformitätserklärung:
Dieses Produkt entspricht der EMV Richtlinie 2004/108/EG sowie der Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EG.

ZOOM

ZOOM Corporation

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F, 2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan
Webseite: <http://www.zoom.co.jp>

G1u - 5002-3

**GUITAR EFFECTS &
USB AUDIO I/F PEDAL**

G1u.



PATCH LIST

- The preset area of banks 0 – 9 contains the same patches as A – J.
- We recommend you to adjust the Noise Reduction parameter according to your guitars, amps and recording or performance situation.

Manufacturer names and product names mentioned in this patch list are trademarks or registered trademarks of their respective owners and do not indicate any affiliation with ZOOM CORPORATION. All product and artist names are intended only to illustrate sonic characteristics that were used as reference in the development of this product.



	PATCH NAME	COMMENT
DEMO A	0 ArenaLd	Sharp-edged high-gain lead sound using MS DRIVE with Delay and Arena reverb added.
	1 OGRhythm	70's British rock sound using MS CRUNCH and Booster.
	2 ChoCln	Great clean sound for Arpeggios. Using the Compressor, Chorus and Reverb gives a wide, fat tone with a nice attack.
	3 BigDuck	Auto wah sound using slightly distorted fullup FD COMBO plus Spring reverb. The tone responds to volume knob changes.
	4 JetFly	Combination sound of MS CRUNCH and Flanger. Great for chords or muted lower strings.
	5 MdrnPnk	Powerful modern punk sound. Great for rhythm tracks.
	6 TrickDly	Clean sound using two delays set for different delay times.
	7 PhaseCLN	Clean sound using FD COMBO and Phaser. Great for funk rhythm.
	8 LapStID	Lap Steel modeled sound using FD COMBO and H.P.S. Great for slide parts. Set to key of D.
9 WetWood	Acoustic guitar sound using chorus and reverb. Use with a single coil neck pickup for best results.	
DEMO B	0 MtlMtl	ZOOM's original Z BOTTOM metal sound with chorus. A wide, high-gain sound. Great for 80's metal.
	1 VntgPnk	Punk crunch sound. This slightly distorted sound works great with Les Pauls and Telecasters.
	2 JazzWet	Fat clear jazz sound created by boosting the low end with EQ. Use a neck position humbucking pickup for the most authentic results.
	3 ChnkBluz	US BLUES crunch sound. This clear and bright sound is great for both blues rhythm playing and solos.
	4 RaGaRthm	Clean reggae sound with a nice high frequency attack. Made with Spring reverb and chorus.
	5 CompCln	Powerful compressed clean sound.
	6 ClscFuzz	Authentic Fuzz sound using GREAT MUFF and Compressor. A nice, even fuzz tone for all guitars.
	7 Church	Compressed clean sound with chorus and hall reverb. Great "cathedral sound" with open voiced chords.
	8 Niaga	Psychedelic 60's sound using Slow Attack and Reverse.
9 DryWood	Dry acoustic guitar sound with a touch of ambience. Great for finger picking and chord strumming. Use with a single coil neck pickup for best results.	

	PATCH NAME	COMMENT
ARTIST C	0 LiverPL	Day Tripper intro style sound. VOX sound works with both single coil or humbucking pickups.
	1 JimiFuzz	The "Jimi" style fuzz sound. The pitch shifter adds an octave up to emulate an Octavia.
	2 ZepStd	Early Page "Zep style" recording sound. Bright and crunchy.
	3 EC LEAD	"Layla" style sound. Fender crunch, great with single coil pickups.
	4 lomizm	"Paranoid" style sound.
	5 RitchStd	"Machine Head" style sound.
	6 BrianDrv	Uses the Z NEOS drive to make a May, "Queen" style sound.
	7 JB Boots	"Led Boots" intro style sound. Nice, warm echoes.
	8 335 Solo	"Room 335" style sound. Sustained lead sound with a little bit of delay.
9 EVH1959	Early "EVH" style sound using Marshall 1959. Sounds best with humbucking pickups.	
ARTIST D	0 FineRose	"Crazy Train" style sound. Rhoads / Marshall 80's metal.
	1 BS Riff	Rockabilly sound for "Rock This Town" style sound. This echoed tone responds to picking dynamics.
	2 Police	"Every Breath You Take" style sound. Great sound made by mixing chorus and delay.
	3 SRV	TS808 "SRV" style sound. Nice mids and sounds great with a Strat.
	4 SV DS1	"Attitude Song" style sound. Utilizes DS1 metal sound.
	5 Lynchpin	"Kiss of Death" style sound. Metallic saturated sound for 80's style metal.
	6 SilkyJoe	"Surfing with the Alien" style sound. Edgy distortion sound with a touch of modulation.
	7 WizenDrv	"Into The Arena" style sound. Similar to MSG tone with the wah in the middle position.
	8 DeepSand	"Enter Sandman" style sound. Deep metal sound, great for heavy riffs.
9 Carlos	Smooth "Carlos S" solo recording sound using the BG CRUNCH.	

	PATCH NAME	COMMENT
M MODELING	0	FdComp Fender Twin Reverb and compressor. Great for clean funk rhythm playing.
	1	FullVx Overdriven Vox AC30 with room reverb. The reverb adds a unique closed back like sound.
	2	TexasMan Texas blues sound of a Fender Bassman on 10. The sound responds to the guitar's volume knob. Great for blues.
	3	BgLead MESA/BOOGIE MKIII drive sound. Great for sustained leads.
	4	HwClean Fat clean sound of HIWATT CUSTOM 100. Great rock clean sound.
	5	McCrunch Marshall 1959 classic crunch sound.
	6	MdRhythm Marshall JCM2000 rhythm sound. Heavy, but still classic Marshall sound.
	7	PvRhythm Peavey 5150 rhythm sound. Great for metal rhythm.
	8	DzRhythm Diezel Herbert heavy rhythm sound. Great for tuned down guitars.
9	BdRhythm MESA/BOOGIE Rectifier rhythm sound. Great for the progressive metal.	
T MODELING	0	FatOd Natural overdriven sound using OD-1 and EQ. Great for both lead and rhythm.
	1	TsDrive Tube Screamer overdriven sound. Great for blues to rock.
	2	GvDrive Guv'nor pedal hard rock sound.
	3	dist+ MXR distortion+ drive sound.
	4	DS1 DS-1 pedal sound modded with some extra low end.
	5	RAT RAT pedal long sustained lead sound.
	6	FatFace FUZZ FACE with added some low end.
	7	MuffDrv BIG MUFF high gain sound.
	8	M World Classic Metal Zone shred sound.
9	HOT DRV Mild drive sound made by a tube saturation feel. Even though it is hard driving but still has a strong core in the sound.	
G ORIGINAL	0	Z CLEAN Crystal clean sound based on Z CLEAN with chorus and delay. Good for arpeggio playing.
	1	Z WILD ZOOM's original hard overdrive sound. Overdrive boost with compression.
	2	Z MP1 A combination of ADA MP1 and Marshall JCM800.
	3	Z BOTTOM ZOOM's original high gain sound. Rich depth in the mids and lows. Great for 80's metal.
	4	Z DREAM ZOOM's original high gain sound. Great for 7 strings or drop tuned guitar. Great progressive metal sound.
	5	Z SCREAM Well balanced tuning of ZOOM's original high gain sound. Sharp and cutting.
	6	Z NEOS Modified VOX AC30 crunch sound. Responds well to the guitar's volume knob.
	7	LEAD ZOOM's classic lead sound with strong mid-boost and long sustain.
	8	EXT DS Super saturated distortion sound. Full and smooth.
9	ACOSIM Acoustic guitar simulator. Sounds best with single coil pickups in the neck position.	

	PATCH NAME	COMMENT
H SIMPLE	0	Comprs Single knob compressor. Turn up the sensitivity for that pumping effect.
	1	Auto Wah Auto Wah. Set sensitivity to work with rhythm or lead lines.
	2	Booster Bright booster with punch and edge.
	3	Tremolo Rich versatile tremolo for all styles.
	4	Ring Mod Ring Modulator highlighting various harmonics.
	5	Slow Slow Attack creating the effect of using a volume pedal. Works well with full chords or lead.
	6	PDLWah 1 Vox Wah. Use the optional FP02 expression pedal to control.
	7	PDLWah 2 Cry Wah. Use the optional FP02 expression pedal to control.
	8	Octave Octave divider. Produces original note and one octave lower simultaneously.
9	Chorus Chorus. Warm, rich and appropriate for all styles.	
I SIMPLE	0	Ensemble Chorus ensemble. Natural and transparent great for clean arpeggios.
	1	Flanger Short feedback delay, sweeping flanger pedal.
	2	Step Adjustable step phaser. Effective with or without distortion.
	3	PitchSFT Pitch shifter up or down to create 12 string guitar effect.
	4	MN Pitch Mono pitch shifter for single note playing.
	5	H.P.S Harmonized pitch shifter set to the key of C major.
	6	Vibrato Automatic Vibrato sound.
	7	PitchBND Pitch bend. Use the optional FP02 expression pedal to control the amount of bend.
	8	Air Reverb creating an light spatial open effect.
9	Phaser Versatile phaser with four types to choose from.	
J SIMPLE	0	Delay Adjustable delay.
	1	TapeEcho Echo effect that simulates tape delay.
	2	AnalgDLY Simulated analog delay.
	3	PP Delay Ping Pong delay. Stereo output switches delay between left and right.
	4	Reverse Reverse delay creating a backwards effect.
	5	Hall Concert hall reverb. Size controlled by Decay.
	6	Room Room reverb. Natural sounding of a large room.
	7	Spring Spring reverb. Simulation of reverbs built into guitar amplifiers.
	8	Arena Huge reverb creating a large concert hall or arena effect.
9	TileRoom Tiled wall reverb. Loud with lots of decay.	



ZFX Tools Startup Guide

ZFX Tools is an application combining a number of useful functions. It includes a recorder that makes it easy to capture your instrument, a sound-coordinated rhythm machine that gives you a virtual drummer and bassist, an editor with an intuitive mouse-based interface, a librarian function for managing patches, and a precision tuner. In addition, a search function lets you download the latest patches or rhythms and access a vast assortment of preset patches and rhythm patterns. This Startup Guide explains how to install ZFX Tools on your computer. The steps for recording while playing rhythm patterns are also explained.

For Users of Windows Vista/XP

1 Insert the Install Disc and click on "ZFX Tools 1. * . * . * Setup.exe" in the "Windows" folder to start the installer.

2 Select the setup language and click [OK].

3 The installation wizard starts up. Click [Next] to begin the installation.

4 The "Software License Agreement" screen appears.



Read the agreement and check the "I accept the terms in the license agreement" radio button to confirm your acceptance of the agreement. Then click [Next].

5 A warning message appears.



Do not yet connect the USB cable at this point.

6 Select the installation target folder.

To accept the default installation target folder, click [Next]. To select a different folder, click [Change].

* If you do not want a shortcut to be created on the Desktop, remove the check mark from the box.

7 Click [Install] to start the installation.

ZFX Tools will be installed. Next, proceed to the installation of the driver software.

Driver Installation

1 The ZOOM G Series Audio Driver installation wizard appears



Click [Next].

* If the driver install wizard window is not visible, click on "ZOOM G Series Audio Driver" in the task bar.

2 License Agreement



The License Agreement is displayed. Read the agreement and place a check mark in the "I accept the terms in the License Agreement" box to confirm your acceptance of the agreement. Then click [Next].

3 Choose Start Menu Folder

You can specify the destination folder where the shortcut to uninstall/repair the driver will be located. Normally, simply click [Install].

4 Welcome to ZOOM Driver Setup!



A dialog box such as shown here will appear three times. Click [Next] every time to proceed.

If a software installation warning dialog box is shown, click [Continue].

If a Windows Security message indicating that the driver software publisher cannot be verified appears, click [Install this driver].

* In this case, the message "ZOOM G Series Audio Driver (Not Responding)" may appear, but this is not a problem. Wait until the driver responds.

5 Please plug in the device now



When the "Please plug in the device now" dialog box appears, connect the unit and the computer with the USB cable and click [Next].

6 Standard driver installation

When you connect the unit to the computer, a dialog box for installing the standard driver appears.

- **When using Windows XP**
→ When the message "Welcome to the Hardware Update Wizard" appears, select "Install the software automatically" and click [Next] to complete the process.
- **When using Windows Vista**
→ Select "Locate and install driver software" and click [Continue] to complete the process.

When the installation of the standard driver for your operating system has completed, return to "ZOOM G Series Audio Driver" and click [Next].

7 ZOOM G Series Audio Driver installation

If a warning message to confirm Hardware installation appears, click [Continue Anyway]. Click [Finish] to complete the installation.

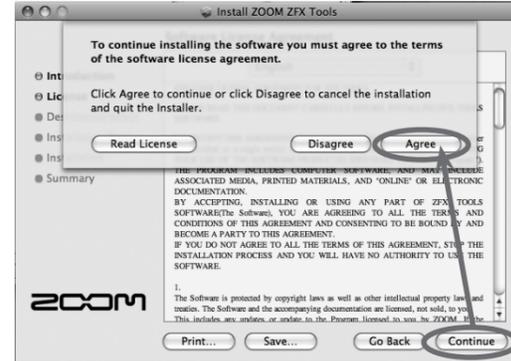
For Users of MacOS X

1 Insert the Install Disc and click on "ZFX Tools 1. * . * . * Setup.mpkg" in the "MacOS X" folder to start the installer.

* Before the Installer starts, a dialog box may be displayed. Click [Continue].

2 The Installer starts, and the "Introduction" screen appears. Click [Continue].

3 The "Software License Agreement" screen appears. Read the information carefully and then click [Continue].



* When you click [Continue], a confirmation dialog box appears. Click [Agree] to continue.

4 The "Installation Destination" screen appears. Click [Continue].

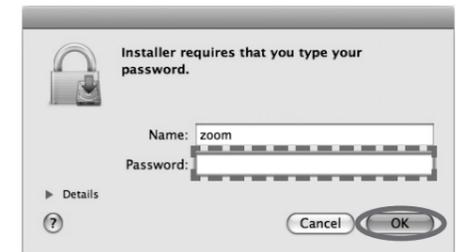


* The installation destination for ZFX Tools cannot be changed.
* This screen appears only under OS X 10.4, not under OS X 10.5.

5 The ZFX Tools "Standard Installation" screen appears. Click [Install].



6 The password entry dialog box appears. Enter the name and password of a user with administrator privileges, and click [OK].



* When you click [OK], the installation confirmation dialog box appears again. Click [Continue installation].

7 Click [Restart] to complete the installation.



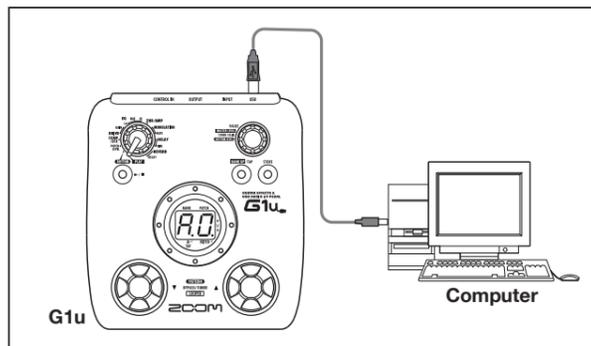
Installation precautions

- You must have Administrator privileges to install the software. If your user level does not provide this, please contact your system administrator.
- Before starting the installation, shut down all other applications.
- Before starting the installation, disconnect the USB cable between the G1u and the computer.
- When installation is complete, a restart of the computer may be necessary.

ZFX Tools Startup Guide

Startup

Connect the G1u to the computer



When you connect the G1u to the computer, ZFX Tools starts up automatically, and the main screen such as shown below appears.

→ If ZFX Tools does not start automatically, you can start the application as follows.

- **Windows:** Double-click the "ZFX Tools" shortcut that was created on the Desktop.
- **MacOS X:** Open the "Applications" folder and then the "ZFX Tools" folder, and double-click "ZFX Tools.app".

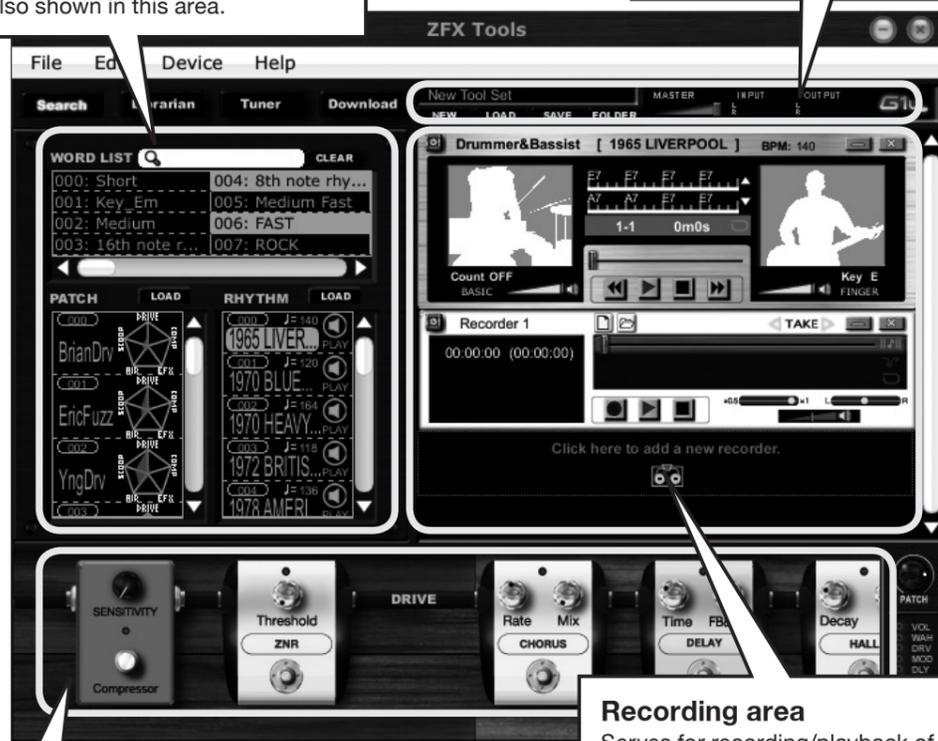
Search & Librarian area

Serves for patch and rhythm management, searching, downloading and other functions. The tuner is also shown in this area.

Tool Set area

Serves for managing settings for the various functions of ZFX Tools as "Tool Sets". The master level is also adjusted here.

Main screen



Editor area

Serves for editing the currently selected patch.

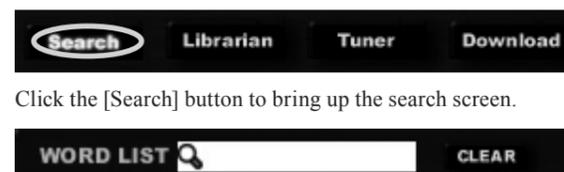
Recording area

Serves for recording/playback of your instrument, rhythm playback etc.

→ For details on each area, please refer to the PDF Manual.

Recording an Instrument

1 Use the search function to find a patch and rhythm pattern

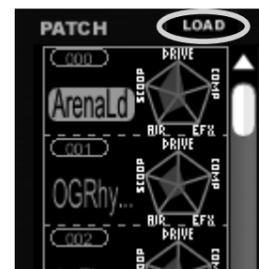


Click the [Search] button to bring up the search screen.

You can use word search to find sound settings by association. For example, if you enter "Rock" in the search field, results such as shown below will appear.



2 Select a patch



Next to the patch name, a "sound chart" indicates the sound character of the patch. Use this as reference when selecting patches. When you have decided on the patch to use for recording, click the [LOAD] button to load the patch into the G1u.

3 Select a rhythm pattern



By clicking the [PREVIEW] icon, you can check how the rhythm pattern sounds. When you have decided on the rhythm pattern to use for recording, click the [LOAD] button to load the rhythm into the rhythm machine.

4 Start to record

Click the [Record] button and then the [Play] button in the Recording area to start recording while playing the selected rhythm pattern as a backing.



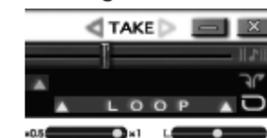
(1) [Record] button (2) [Play] button

5 Check the result

When you have finished recording, click the [Play] button to check the result.



Starting over



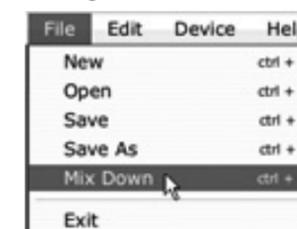
When you click the left-pointing arrow next to the [TAKE] icon, the recorder returns to the condition before the current recording.

6 Save the result

When you are satisfied with the recording, save the Tool Set. Clicking the [SAVE] button in the Tool Set area saves the current recorder settings, rhythm machine settings, and edited effect information as a Tool Set.



Saving as audio data



Open the File menu and select "Mix Down". The recorded instrument sound and the rhythm sound will be mixed and saved as audio data.

Operating environment

Windows XP (SP2) or later / Windows Vista or later
Pentium 4 1.4 GHz or higher / Athlon XP or higher
512 MB RAM (1 GB or more recommended)
1024 x 600 or better screen resolution
USB 1.1 or 2.0 compatible port
64-bit operating systems are not supported.
* Do not use a USB hub.

Mac OS X 10.4.6 or later / 10.5 or later
Intel Core Duo processor 1.66 GHz or higher (Intel Mac only)
512 MB RAM (1 GB or more recommended)
1024 x 600 or better monitor resolution
USB 1.1 or 2.0 compatible port

* Do not use a USB hub.

Trademark information

* Microsoft, Windows XP and Windows Vista are registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S.A. and in other countries.
* Mac, the Mac Logo, Mac OS, and Apple are registered trademarks of Apple Inc. in the U.S.A. and in other countries.
* Intel, Pentium, and Core are registered trademarks of Intel Corporation.

* AMD and Athlon are registered trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.
* All other trademarks, product names, and company names are the property of their respective owners.
* Trademarks and registered trademarks mentioned in this document are used only to indicate sonic characteristics and do not indicate any affiliation with ZOOM Corporation.

For support, contact:

ZOOM
ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg. 2F,
2-11-2, Iwamoto-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan
Web Site: <http://www.zoom.co.jp/>

Planning and development by:

SONICWARE
SONICWARE Ltd.

2-26-17 Higashi-ikebukuro,
Toshima-ku, Tokyo 170-0013, Japan
Web Site: <http://www.sonicware.jp/>

Ableton Live Lite 7 ZOOM Edition Startup Guide

This guide explains how to install Ableton Live Lite 7 ZOOM Edition (hereafter simply called "Live Lite 7") on a computer, make connections and settings for this unit and record.

Live Lite 7 installation | Connections and preparation | Using Live Lite 7 to record | Windows Vista/XP

To connect this unit to a computer running Windows Vista (or Windows XP) and to enable audio input/output, perform the following steps. The installation description uses Windows Vista as an example.

- 1 **Insert the supplied Installation Disc (DVD-ROM) into the DVD drive of the computer, navigate to the "Windows" folder, and execute "G-Series_ASIO.exe" to install the driver.**

When the contents of the DVD-ROM are shown, open the "Windows" folder and use "G-Series_ASIO.exe" to start the installation process.



HINT

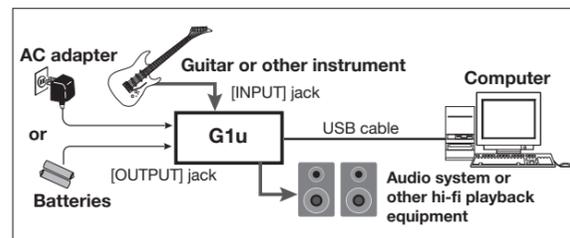
If ZFX Tools are already installed, there is no need to perform the driver installation steps.

- 2 **Install Live Lite 7.**

To install Live Lite 7, insert the Installation Disc and click on "Setup.exe" of the "ableton_live_7017_zoom_win" in the "Windows" folder.



- 3 **Connect G1u to the computer using a USB cable.**

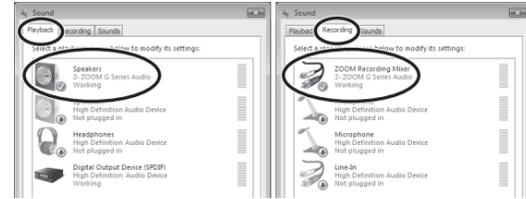


NOTE

- If the ZFX Tools are installed, the tools application will start up when you connect the USB cable. To use Live Lite 7, you should first terminate ZFX Tools.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If USB bus power is supplied to this unit via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

- 4 **Bring up the "Sound" window from the Control Panel and select the input device setting for the computer.**

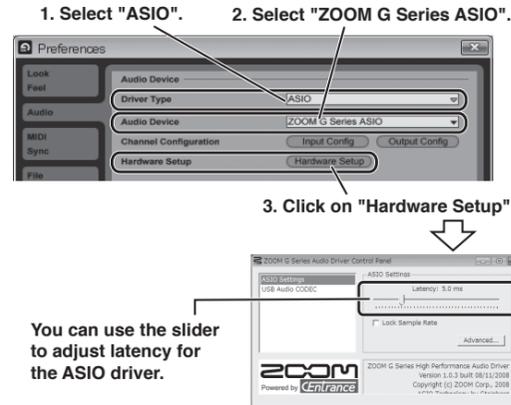
To bring up the "Sound" window, select "Control Panel" from the Start menu, click "Hardware and Sound", and then click "Sound".



In the "Sound" window, verify that "G Series Audio" is listed under playback/recording devices, and that the entry is checked. (To switch between playback and recording devices, click the tabs at the top of the window.)

If "G Series Audio" is not shown with a check mark, right-click on the icon for the device and click "Set Default" so that a check mark appears.

- 5 **Start Live Lite 7. Then access the "Options" menu, select "Preferences", and make the settings for the Audio Device.**



You can use the slider to adjust latency for the ASIO driver.

The latency should be set to a value that is as low as possible without causing sound dropouts during recording and playback.

When the setting is complete, close the respective windows.

HINT

During initial startup, a prompt for entering the serial number will appear. The number can be found on the supplied "Upgrade & Unlock Card".

NOTE

- To perform the online unlocking procedure, the computer must be connected to the Internet.
- If the computer is not connected to the Internet, the program can only be used as a trial version.

Continued overleaf

Ableton Live Lite 7 ZOOM Edition Startup Guide

Live Lite 7 installation | Connections and preparation | Using Live Lite 7 to record | Mac OS X

To connect this unit to a computer running Mac OS X and to enable audio input/output, perform the following steps.

- 1 **Insert the supplied Installation Disc (DVD-ROM) into the DVD drive of the Macintosh computer.**

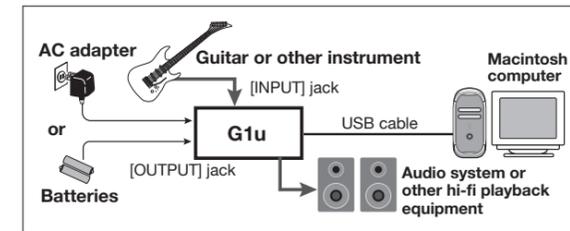
The contents of the DVD-ROM appear automatically. If nothing happens when you insert the DVD-ROM, double-click the "Installation Disc" icon shown on the desktop.

- 2 **Install Live Lite 7.**

To install Live Lite 7, insert the Installation Disc and click on "ableton_live_7017_zoom_mac.pkg" in the "MacOS X" folder.



- 3 **Connect G1u to the computer using a USB cable.**



NOTE

- If the ZFX Tools are installed, the tools application will start up when you connect the USB cable. To use Live Lite 7, you should first terminate ZFX Tools.
- Use a high-quality USB cable and keep the connection as short as possible. If USB bus power is supplied to this unit via a USB cable that is more than 3 meters in length, the low voltage warning indication may appear.

- 4 **From the "Applications" folder, open the "Utilities" folder and double-click on "Audio MIDI Setup".**

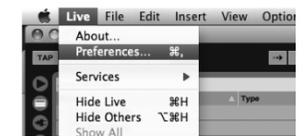
The "Audio MIDI Setup" screen appears. Click on "Audio Devices" and verify that "USB Audio CODEC" is selected as Default Input and Default Output.



If another device is selected, use the pull-down menu to change the selection to "USB Audio CODEC".

When the setting is complete, close Audio MIDI Setup.

- 5 **Start Live Lite 7. From the "Live" menu, select "Preferences" and then make the settings for the Audio Device.**



1. Select "CoreAudio".
2. Select "USB Audio CODEC (2in 0out)".



3. Select "USB Audio CODEC (0in 2out)".

You can adjust latency by changing the buffer size.

The latency should be set to a value that is as low as possible without causing sound dropouts during recording and playback.

When the setting is complete, close the window.

HINT

During initial startup, a prompt for entering the serial number will appear. The number can be found on the supplied "Upgrade & Unlock Card".

NOTE

- To perform the online unlocking procedure, the computer must be connected to the Internet.
- If the computer is not connected to the Internet, the program can only be used as a trial version.

Continued overleaf

6 From the "File" menu of Live Lite 7, select "New Live Set".



When you execute "New Live Set", the following Live Set is created.



↑Session View

HINT

To add a track, right-click in the "Clip/Devices Drop Area" and use the menu that appears.

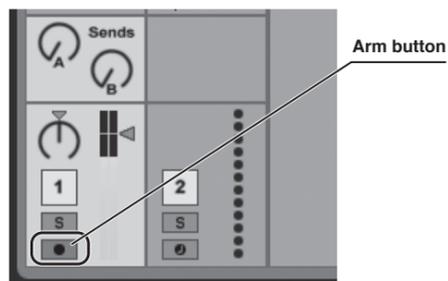
NOTE

There are two views for the Live Set: Session View and Arrangement View. The initial setting is Session View. This view serves as a scratch pad for music, letting you freely improvise and arrange ideas.

7 Connect the guitar to the Input jack of the G1u and select an effect patch.



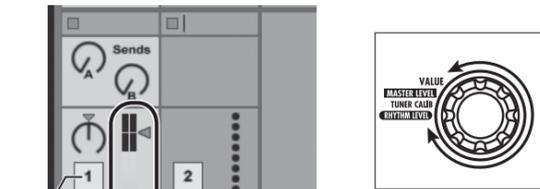
8 Click the Arm button of the track on which you want to record so that the track is ready to record.



Arm button

9 Adjust the track recording level while playing your instrument.

To obtain the optimum recording level, turn up the master volume control on the G1u until just before the level meter registers in red.



Track activator Level meter

10 When the recording level setting is complete, turn the track activator off.

The level meter is now shown in gray and the signal returned to the G1u via the computer is muted.

NOTE

If the track activator is on, the G1u output and the monitoring signal of the computer will be output simultaneously, which may cause a flanger-like effect in the sound.

11 Click the Arrangement View selector to switch to Arrangement View.



Arrangement View selector

Clicking on the Arrangement View selector switches from Session View to Arrangement View.



↑Arrangement View

NOTE

The Arrangement View lets you perform general recording, arranging, editing and other tasks on a timeline.

12 To start recording, first click the Record button to set the application to the recording standby mode. You can then start recording by clicking the Play button.



Play button Record button

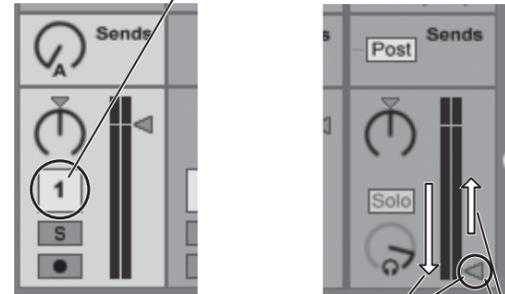
13 Check the recorded content.

To play the recording, perform the following steps.



1. Click the Session View selector to change to Session View.

2. Turn the track activator on.



3. Move the master channel fader down.

6. Raise the fader to obtain a suitable volume.

4. Double-click the Stop button to move the song position to the beginning.

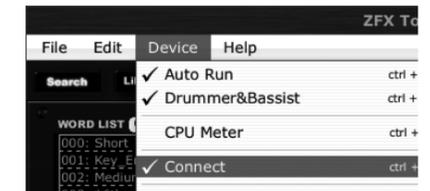


5. Click the Play button to start playback of the recorded content.

Using the application together with ZFX Tools

To access the ZFX Tools Editor and Librarian functions while using Live Lite 7, proceed as follows.

- 1 Start ZFX Tools first.
- 2 Access "Connect" from the menu and cancel the connect setting of ZFX Tools and the G1u.



HINT

Leave the USB cable connected.

- 3 While ZFX Tools is running, start Live Lite 7.

NOTE

There is no need to change any settings in Live Lite 7.

For optimum performance

While using Live Lite 7, other applications may sometimes slow down notably or become unstable. If this happens frequently, consider taking the following steps to optimize the operation conditions for Live Lite 7.

- 1 Shut down other applications besides Live Lite 7. In particular, check for resident software and other utilities.
- 2 Reduce the number of plug-ins (effects, instruments) used by Live Lite 7.

When there is a high number of plug-ins, the computer's processing power may not be able to keep up. Reducing the number of tracks for simultaneous playback can also be helpful.

If applications still run very slowly or the computer itself does not function properly, disconnect the G1u from the computer and shut down Live Lite 7. Then reconnect the USB cable and start Live Lite 7 again.

Trademark information

- * Microsoft, Windows XP and Windows Vista are registered trademarks of Microsoft Corporation in the U.S.A. and in other countries.
- * Mac OS and Core Audio are registered trademarks of Apple Inc. in the U.S.A. and in other countries.
- * Ableton and Ableton Live are registered trademarks of Ableton AG.
- * ASIO is a registered trademark of Steinberg Soft- and Hardware GmbH.
- * MIDI is a registered trademark of the AMEI (Association of Musical Electronics Industry).